Pif

et son GADGET surprise

TOUT EN RÉCITS COMPLETS







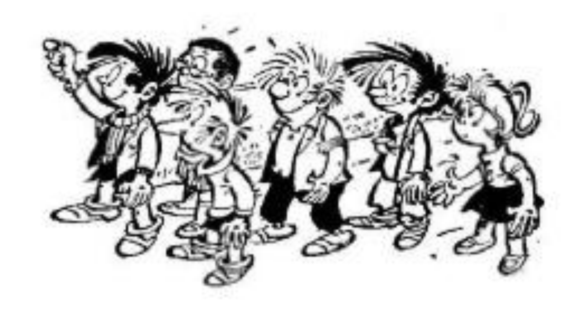




2F HEBDOMADAIRE 25e ANNEE BELGIQUE 24 FB SUISSE 2 FS ITALIE 300 L Nº 1240



14 RÉCITS COMPLETS ET LE JOURNAL DES JEUX DE 16 PAGES







LES ÉDITIONS VAILLANT

SIÈGE SOCIAL
RÉDACTION-ADMINISTRATION : PIF
126, rue La Fayette,
Boite Postale n° 77-X
PARIS-10e

Tél. 770-97-59 (7 lig. groupées)
C. C. P. 4620-25

TARIF D'ABONNEMENT

Les abonnements sont mis en service la première semaine de chaque mois sur règlement parvenant au plus tard à notre Administration le 20 du mois précédent. Pour les réabonnements, après deux avis, un mandat-postal contre remboursement vous est envoyé.

PIF HEBDOMADAIRE

FRANCE ET COMMUNAUTÉ
3 mois : 26 F - 6 mois : 49 F - 1 an : 94 F

ÉTRANGER
3 mois : 29 F - 6 mois : 58 F
1 an : 110 F

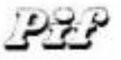
Pour les changements d'adresses, joindre une ancienne bande et 0,75 F

Adressez vos règlements :
Les ÉDITIONS VAILLANT
126, rue La Fayette,
Boite Postale 77 - X. PARIS 10e
C. C. P. 4620-25

Prix de vente de l'exemplaire :
France : 2 F - Belgique : 24 F B
Suisse : 2 FS - Italie : 300 LIRES -
Tous autres pays étrangers : 2,40 F.F.

Chef de publicité :
Mme M. CHAIGNEAUD

AGENCE CENTRALE DE PUBLICITÉ
187, quai de Valmy, PARIS-10e.
Tél. 205-97-28




HERCULE !?


Allez, hop, bois un coup, ça te remontera.
GLOU! GLOU!

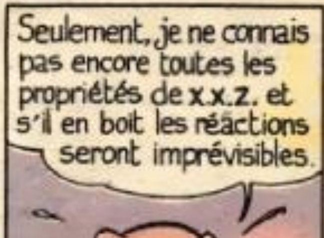

AAAH!


RAAAAAAAAA
Qu'est-ce qui lui prend ?


?
AU SECOURS! A L'AIDE!


Que se passe-t-il ?
Houlà-là ! On m'a attaqué !


Un individu masqué m'a assommé pour s'emparer de x.x.z.
Mais alors, c'est Hercule ?!!


Seulement, je ne connais pas encore toutes les propriétés de x.x.z. et s'il en boit les réactions seront imprévisibles.



1240-2


Mais ?! Ce flacon ! Ce masque !
?


Au voleur ! Canaille, tu es revenu sur le lieu de tes méfaits !
Mais... Mais...


Arrête, malheureux !


?
Je croyais qu'on était au rez-de-chaussée.


PLOUF


Le jour s'est levé lorsque Pif reprend ses esprits.
Que m'est-il arrivé ?


AAAHH!
JE ME SOUVIENS !


!
Je suis un misérable... j'ai fait boire le philtre à Hercule... c'est terrible, il est peut-être empoisonné...


M... M... Mais c'est de moi qu'il parle ! C'est affreux, il faut faire quelque chose...


Vite, Pif ! Il faut me sauver !
?


?
WOUF


AU SECOURS ! UN CROCODILE !

1240-3


Mais que lui arrive-t-il ? C'est moi, Hercule !


Sauvé ! Une barque !


Vite ! Mettons le plus de distance possible entre ce saurien et moi !


Pouf ! Pouf !
Je n'en peux plus, mais je dois avoir fait un bon bout de chemin.


!?
Mais je n'ai pas bougé d'un pouce !
Pif, n'aie pas peur, c'est moi Hercule !


Ce n'est pas possible !
Mais si, je te dis !
Ça alors, voilà l'effet de la potion.


Eh bien, mon pauvre vieux, tu n'es pas joli ... joli ...
Il faut faire quelque chose !


Je crois que la première chose à faire c'est de te ramener en ville discrètement...


Je vais aller te chercher une voiture ... En attendant, cache-toi dans ton élément : l'eau.
D'accord.


PLOUF !


AU SECOURS ! JE ME NOIE !
?


Ça c'est la meilleure ... Une, deux !... Un crocodile qui ne sait pas nager ... Une, deux ...

1240-4


FLOC


Et tâche de te tenir tranquille !


Peu après.
Ah, voilà le coin idéal pour taquiner le goujon.


Je ne m'étais pas trompé, le coin est bien frequenté.
...et, hop! En voilà un!
CLAP!


Comment ça, clap?
Hi, hi, hi, on va rire!


VOUS AVEZ VU ?!! C'EST UN CROCO-DILE !!


AU SECOURS! UN GROS-GODIL!


C'est malin, tu tiens absolument à te faire remarquer. Allez, en route!


Un client!
VOUFF
40


HALTE!


Mes gaillards, votre compte est bon. Je vais pouvoir étrenner mon carnet de contraventions en peau de croco...


..DILE.

1240-5


Hi! Hi!
Je demande ma mise à la retraite!
Je suis gâteux!


Attends-moi dans la voiture. J'ai à faire...


NON!
Mais si! C'est le seul moyen de gagner de l'argent qui servira...







1240-6





BRAVO PIF !!!

La semaine prochaine une nouvelle aventure comique formidable :

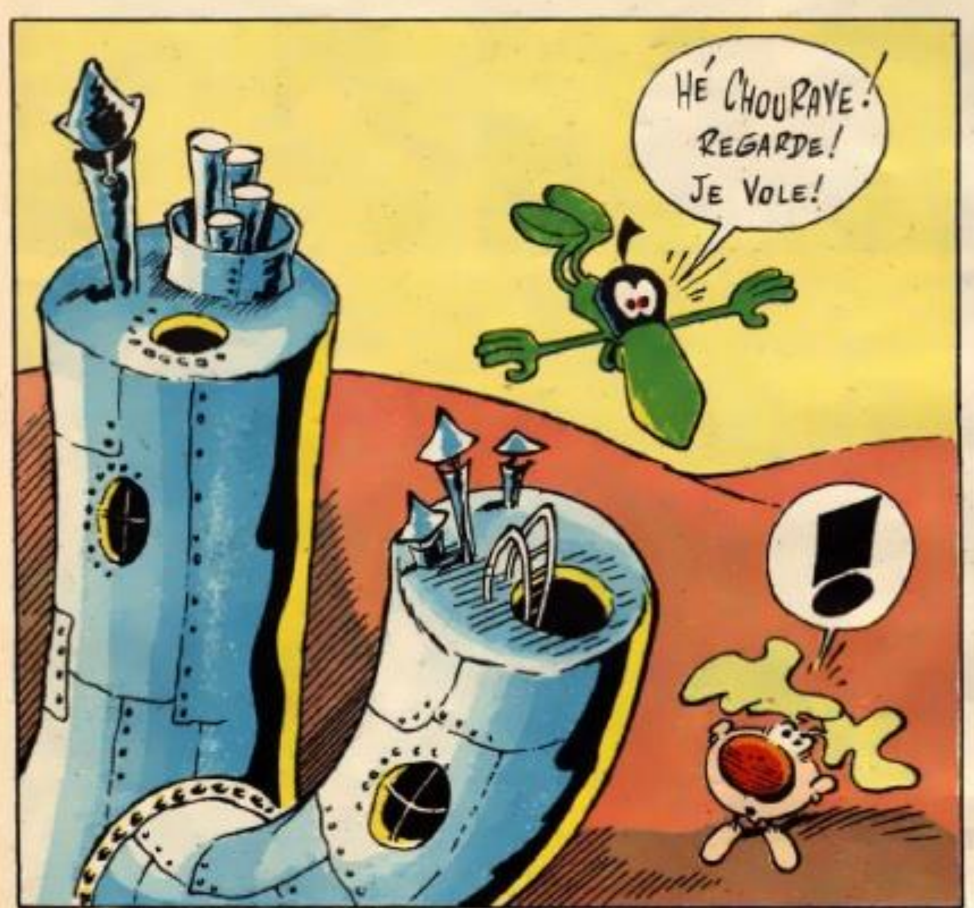
PIF et le roi des corsaires

et bien sûr......



Les Aventures Potagères du Concombre Masqué

Texte et Dessins de MANDRYKA







1240














BONJOUR! JE M'APPELLE
COUIK
ET JE SUIS UN OISEAU DU TEMPS DES HOMMES DES CAVERNES.
TEXTE ET DESSINS DE KAMB


MAIS DANS LA RÉGION, IL N'Y A PAS DE CAVERNES IL N'Y A QUE DES BOIS.


CELUI-LÀ SE MOQUE DE MOI PARCE QUE JE NE SAIS PAS CHANTER.


MAIS JE SAIS PARLER ET C'EST BIEN PLUS UTILE. LA PREUVE? TENEZ VOUS ALLEZ VOIR....


HÉ GRAND PÈRE!


EST-CE QUE TU PEUX M'AIDER À CONSTRUIRE MON NID?


ÇA PEUT SE FAIRE. QU'EST-CE QUE TU ME DONNERAS EN ÉCHANGE?
MON AMITIÉ.


D'ACCORD! AU TRAVAIL RASSEMBLONS LE MATÉRIEL ADÉQUAT.


BON, MAIS ÇA NE SUFFIT PAS, ON NE PEUT PAS CONSTRUIRE SANS UN PLAN.


...PARCE QUE JE VEUX UN NID EN DUR AVEC TOUT LE CONFORT.


CE QU'IL EST COMPLIQUÉ CET OISEAU.
ET NE TREMBLE PAS.

1240


PARFAIT MAINTENANT ALLONS CHOISIR NOTRE EMPLACEMENT


HEP ICI LA VUE EST IMPRENABLE. MONTE VOIR!
LÀ, IL EXAGÈRE!
SI C'EST PAS MALHEUREUX À MON ÂGE!


!
PLAF!


HI! HI! ET ON DIT QUE L'HOMME DESCEND DU SINGE.


ENCORE UN PETIT EFFORT!
HO HISSE!
ET VOILÀ LE TRAVAIL!
MERCI


DITES DONC VOUS LE NOUVEAU! VOUS NE CONNAISSEZ PAS LA LOI?


TOUT EST À REFAIRE... ON N'AVAIT PAS LE PERMIS DE CONSTRUIRE!
KAMB.


NESTOR veut faire du REPORTAGE
MOI... CE QUE J'AIMERAIS
... C'EST FAIRE DU REPORTAGE
MAIS POUR ÇA...
... IL FAUT ÊTRE DEHORS
EN ROUTE
D'ABORD J'AI BESOIN DE PAPIER ET D'UN STYLO
PAPETERIE
ET VOILÀ, JE SUIS OUTILLÉ !
DE QUOI EST-CE QUE JE VAIS PARLER ?
HUM
ALLONS DÉPÊCHE-TOI !
OUIN
OH
AVANCE CARNE !
SI J'ALLAIS VOIR ÇA
ZOO
ÇA ME RAPPELLE QUELQUE CHOSE
SINGE
ZEBRE
OURS BRUN
HÉ . HÉ
JE CROIS QUE J'AI TROUVÉ MON SUJET..
DÉFENSE DE DORMIR LÀ !
!!!
LA LIBERTÉ
JE VAIS L'ÉCRIRE SUR CE BANC
MAIS... C'EST UN COSTUME DE PRISONNIER ...
... NON, C'EST L'UNIFORME DES JOURNALISTES
VAUT MIEUX ALLER AU BISTROT
VIVE LA LIBERTÉ !
QU'EST-CE QUE JE VOUS SERS ?
RIEN J'AI PAS SOIF !
QUOI !
PAS MOYEN D'ÊTRE TRANQUILLE
IL N'Y A QUE LÀ..
PRISON
...OÙ JE SUIS LIBRE D'ÉCRIRE !

Scénario : LECUREUX
Dessins : POIVET

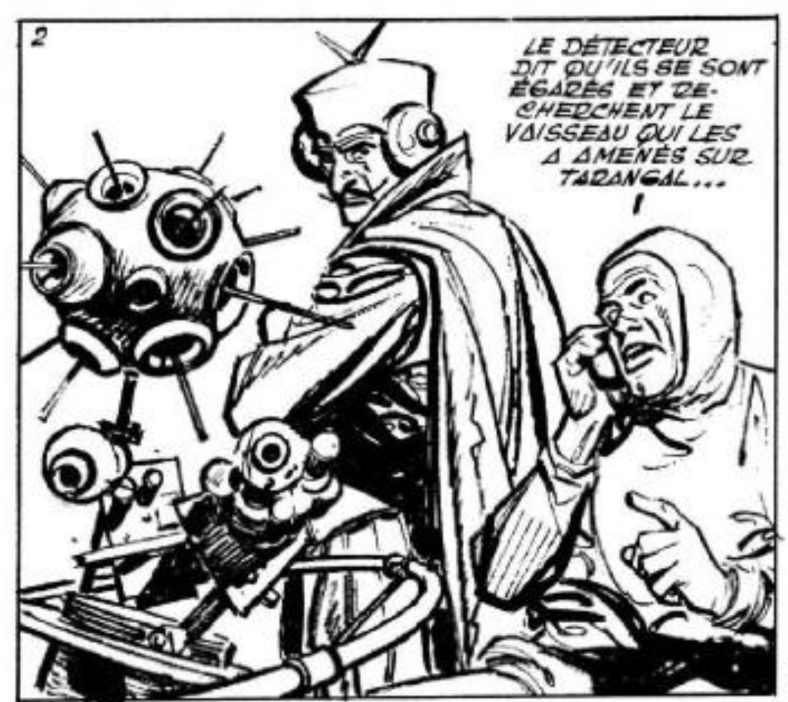
...L'OMBRE DES DOIGTS DÉMESURÉS S'ÉTENDIT UN INSTANT SUR LES OCÉANS ET LES CONTINENTS... PUIS LA PLANÈTE TERRE DISPARUT SOUDAINEMENT DANS CETTE MAIN GIGANTESQUE QUI VENAIT DE LA HAPPER...

LES PIONNIERS DE L'ESPÉRANCE

LES GLADIATEURS DE TARANGO






2
LE DÉTECTEUR DIT QU'ILS SE SONT ÉGARÉS ET RECHERCHENT LE VAISSEAU QUI LES A AMENÉS SUR TARANGAL...


LES PIONNIERS DE L'ESPÉRANCE ERRAIENT, EN EFFET, DEPUIS L'AUBE, DANS CETTE JUNGLE DE TARANGAL...
NOUS SOMMES LES PREMIERS CAPITAINES DE L'E.M.C. A AVOIR MIS LE PIED SUR CETTE PLANÈTE !..


...MAIS NOUS RISQUONS AUSSI D'ÊTRE LES DERNIERS!
...LUTTER CONTRE LA VÉGÉTATION VIVANTE PRÉOCCUPAIT MOINS TANGHA ET MAUD...


...QUE DE RETROUVER CETTE PISTE PAR LAQUELLE ILS S'ÉTAIENT IMPRUDEMMENT ÉLOIGNÉS DE LEUR VAISSEAU...
...IL FAUDRAIT UN MIRACLE POUR RETROUVER LE "777"...


...LES BROUSSAILLES SE DÉPLAÇAIENT SANS CESSE... LES TROUÉES SE REFERMAIENT AUTOUR D'EUX, ESTOMPANT TOUT REPÈRE..
1240-2


3
... TANT QUE NOUS AURONS DES CARTOUCHES, NOUS POURRONS NOUS FRAYER UN CHEMIN... MAIS APRÈS...


... LES PIONNIERS NE POUVAIENT PAS SAVOIR QU'À QUELQUES LIEUES DE CE LABYRINTHE...
... "ILS" S'INQUIÈTENT, GHARI. "ILS" SE RAPPROCHENT DE LA CITÉ, CAR IL EST PLUS AISÉ DE CAPTER LEURS PENSÉES!


LES "ZUYANS" PATROUILLENT DANS LA JUNGLE, N'EST-CE PAS? QU'ILS PASSENT À L'ACTION DÈS QUE LES TERRIENS SERONT DANS LE CHAMP DE LEURS RADARS!..


... TANGHA ET MAUD VENAIENT DE DÉBOUCHER DANS UNE CLAIRIÈRE, QUAND...
JE N'AI PAS L'IMPRESSION QUE CES ROBOTS VIENNENT NOUS SOUHAITER LA BIENVENUE!


... ILS N'EURENT PAS LE TEMPS DE RÉAGIR. LES ONDES LUMINESCENTES ÉMISES PAR L'ÉTRANGE ANNEAU DES ROBOTS, LES ENVELOPPÈRENT, ET ILS PERDIRENT CONNAISSANCE...
1240-3









. LA STUPÉFIANTE AFFIRMATION DE TANGHA SEMBLAIT EXACTE ! NI MUR, NI CIEL, NI HORIZON !.. AUCUN DÉCOR, AUCUN PAYSAGE, AUCUN OBJET NE PERMETTAIT AUX PIONNIERS DE SE SITUER !..



1240-4





. LES PIONNIERS TITUBAIENT, CAR, RIEN N'ACCROCHANT LEUR VUE, N'AYANT PLUS AUCUN REPÈRE, ILS PERDAIENT LE SENS DE L'ÉQUILIBRE...





... MARCHONS... MARCHONS... NOUS FINIRONS BIEN PAR ARRIVER **QUELQUEPART!**



. ILS NE SE QUITTAIENT PLUS DES YEUX, ET LA VISION QU'ILS AVAIENT L'UN DE L'AUTRE, RÉÉQUILIBRAIT LEURS SENS...

1240-5


6 - LES PENSÉES DES TERRIENS, IMMÉDIATEMENT CAPTÉES, ÉTAIENT RETRANSMISES À GHARI...
... ILS SONT INTELLIGENTS, ILS ONT DU SANG-FROID... LA SUITE DEVRAIT ÊTRE PASSIONNANTE ! -


POURQUOI TOURMENTER CES TERRIENS, PLUS LONGTEMPS, GHARI ?.. NOUS SAVONS QU'ILS N'EFFECTUAIENT QU'UNE SIMPLE MISSION DE RECONNAISSANCE SUR NOTRE PLANÈTE...
SILENCE, TARAK !

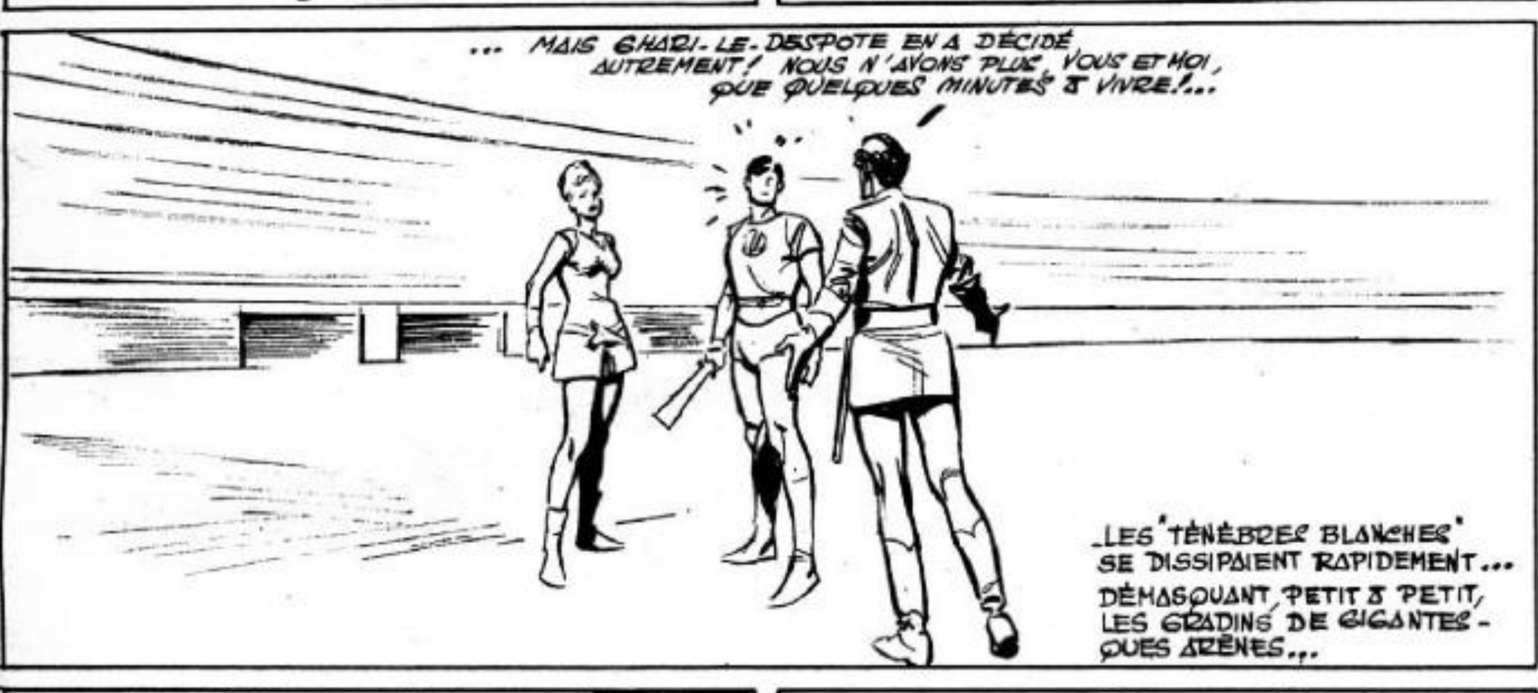

... LES DISTRACTIONS NE SONT PAS SI FRÉQUENTES, À TARANGO ! MAIS PEUT-ÊTRE REGRETTES-TU LE TEMPS OÙ TU ÉTAIS ESCLAVE ?
PEUT-ÊTRE !
- TARAK DÉFIAIT DU REGARD, LE MAÎTRE DE LA CITÉ...


... LES TERRIENS SONT BONS ET LOYAUX. LE "DÉTECTEUR" L'AFFIRME. JE N'ADMETTRAI PAS QU'ILS PÉRISSENT COMME ONT PÉRI LES VÉNUSIENS, LES SARO-SIENS... ET LES AUTRES !!


ALORS, TU SUBIRAS LEUR SORT, - TRAÎTRE !
- LA MAIN DE GHARI OBSCURCIT VIVEMENT L'OEIL D'UNE CELLULE ET LE SOL S'ESCAMOTA SOUS LE REBELLE...
1240-6

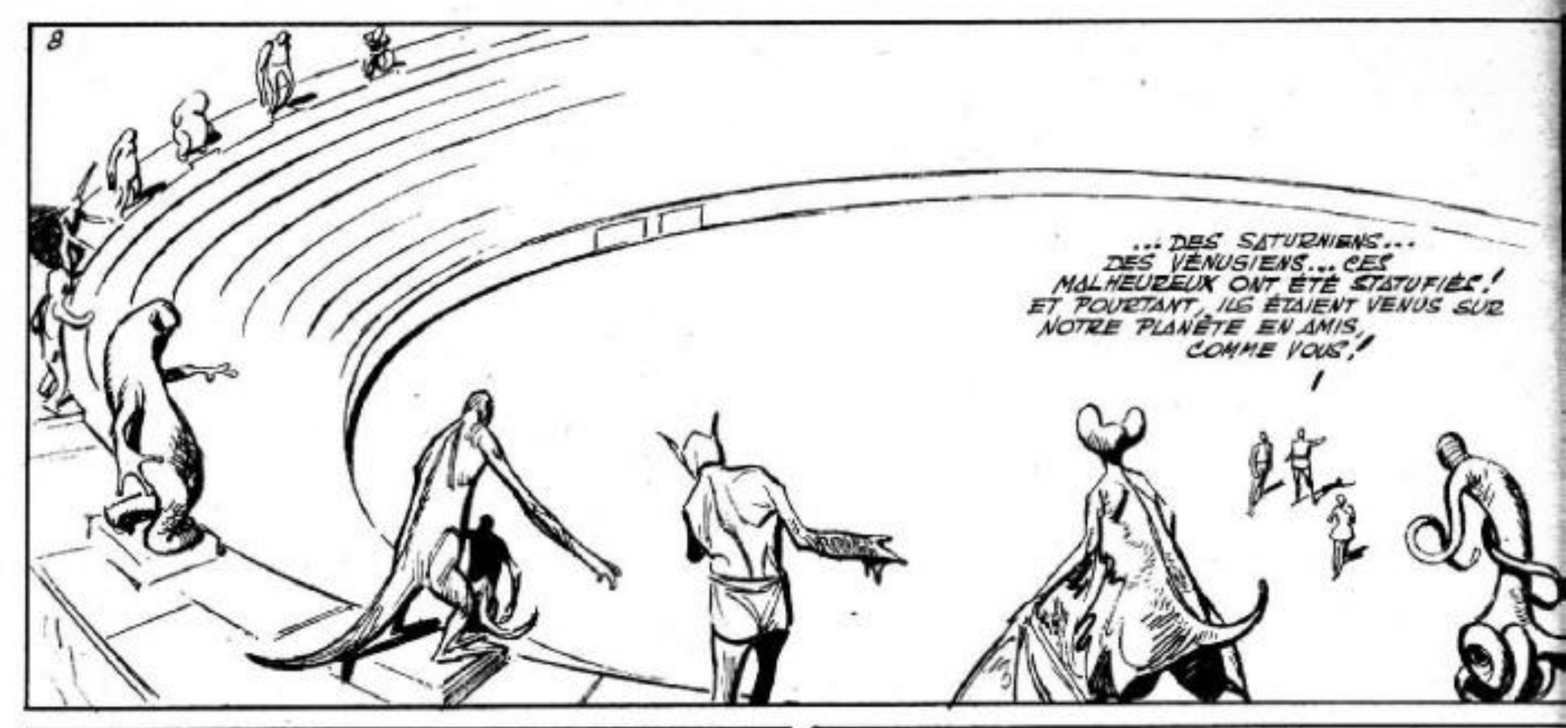

7 LES PIONNIERS ERRAIENT TOUJOURS DANS LES "TÉNÈBRES BLANCHES" QUAND ILS DÉCOUVRIRENT LE CORPS INANIMÉ DE TARAK...
QUI PEUT-IL ÊTRE?
NOUS L'APPRENDRONS BIENTÔT, MAIS... DANS LE DOUTE...


TANGHA S'EMPARA DU CURIEUX GLAIVE DONT L'HOMME ÉTAIT ARMÉ... CELUI-CI RECOUVRAIT SES ESPRITS...
... J'AURAIS AIMÉ QUE NOTRE CITÉ VOUS RÉSERVÂT UN AUTRE ACCUEIL, TERRIENS!

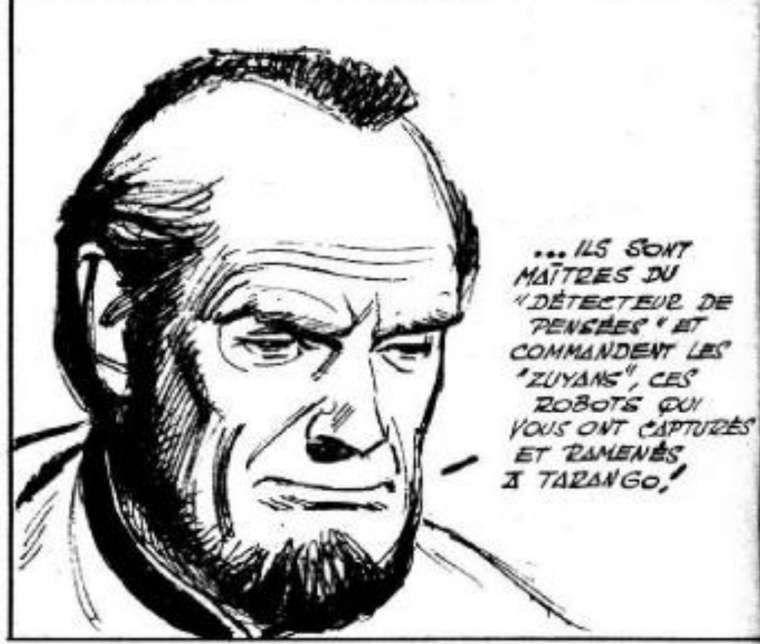

... MAIS GHARI-LE-DESPOTE EN A DÉCIDÉ AUTREMENT! NOUS N'AVONS PLUS, VOUS ET MOI, QUE QUELQUES MINUTES À VIVRE!...
LES "TÉNÈBRES BLANCHES" SE DISSIPAIENT RAPIDEMENT... DÉMASQUANT, PETIT À PETIT, LES GRADINS DE GIGANTESQUES ARÈNES...


...DU TEMPS OÙ NOTRE CITÉ ÉTAIT HEUREUSE, NOS FÊTES SE DÉROULAIENT ICI. MAIS NOTRE PEUPLE A FUI LA TYRANNIE DE GHARI ET CETTE LICE NE SERT PLUS QU'À "L'ULTIME SÉLECTION"...
1240-7


...GHARI Y FAIT S'ENTRETUER SES CAPTIFS ET SES ESCLAVES. CEUX QUI TRIOMPHENT ONT DROIT À SES FAVEURS ET PEUVENT S'ENGAGER DANS SA GARDE PERSONNELLE. CEUX QUI SUCCOMBENT FINISSENT AINSI...


8
... DES SATURNIENS... DES VÉNUSIENS... CES MALHEUREUX ONT ÉTÉ STATUFIÉS ! ET POURTANT, ILS ÉTAIENT VENUS SUR NOTRE PLANÈTE EN AMIS, COMME VOUS !


GHARI EST UN MONSTRE ! COMMENT POUVEZ-VOUS TOLÉRER UN TEL ÊTRE ?
GHARI A SU S'ENTOURER DE QUELQUES FIDÈLES QUI CONTRÔLENT TOUS LES MOYENS DE RÉPRESSION...


... ILS SONT MAÎTRES DU "DÉTECTEUR DE PENSÉES" ET COMMANDENT LES "ZUYANS", CES ROBOTS QUI VOUS ONT CAPTURÉS ET RAMENÉS À TARANGO !


... LES GRADINS SE PEUPLAIENT D'UNE FOULE NOMBREUSE...
NE DISIEZ-VOUS PAS QUE VOTRE PEUPLE AVAIT FUI CETTE CITÉ ?
C'EST VRAI !.. LES HOMMES QUE VOUS VOYEZ, TERRIENS, N'EXISTENT PAS !..
1240-8


... IL S'AGIT D'UNE "PROJECTION EN TROIS DIMENSIONS", CE NE SONT QUE DES "IMAGES", MAIS GHARI SE DONNE AINSI L'ILLUSION QU'IL RÈGNE SUR LES FOULES QUI L'ADULENT !..
EMC

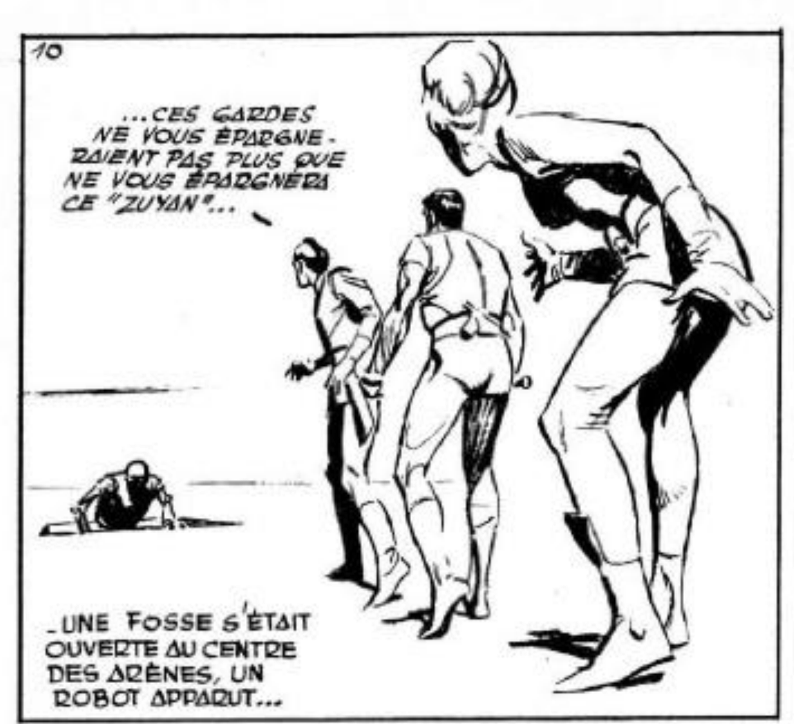

9 . LES ARÈNES ÉTAIENT MAINTENANT COMBLES. LE MAÎTRE DE TARANGO APPARUT, SUIVI DE SES FIDÈLES...
EST-CE AUSSI UNE PROJECTION ?
NON !.. CEUX-LÀ SONT BIEN RÉELS ! ILS VIENNENT ASSISTER À NOTRE MISE À MORT !


.TARAK PARAISSAIT RÉSIGNÉ, MAIS TANGHA S'INSURGEA...
QU'ESPÉREZ-VOUS FAIRE, TERRIENS ?
...NOUS NE JOUERONS PAS AUX GLADIATEURS POUR LE PLAISIR DE CE DÉMON !


FUIR CES ARÈNES ! PUISQUE CES SPECTATEURS NE SONT QUE DES "PROJECTIONS" ILS NE S'INTERPOSERONT PAS !
MAIS LES "ZUYANS" VOUS RATTRAPERONS TÔT OU TARD !


.AU MILIEU DE SES FIDÈLES, GHARI RICANNAIT...
... LAISSEZ LE DÉTECTEUR BRANCHÉ SUR LES TERRIENS ! JE VEUX CONNAÎTRE TOUTES LEURS PENSÉES !...
TIENS ?... CES INSENSÉS ESPÈRENT NOUS ÉCHAPPER ?!


.SUR UN ORDRE DU MAÎTRE, DES GARDES ALLÈRENT SE POSTER ICI ET LÀ SUR LES GRADINS EN PRÉVISION D'UNE TENTATIVE DE FUITE DES TERRIENS...
1240 - 9


10
...CES GARDES NE VOUS ÉPARGNERAIENT PAS PLUS QUE NE VOUS ÉPARGNERA CE "ZUYAN"...
_UNE FOSSE S'ÉTAIT OUVERTE AU CENTRE DES ARÈNES, UN ROBOT APPARUT...

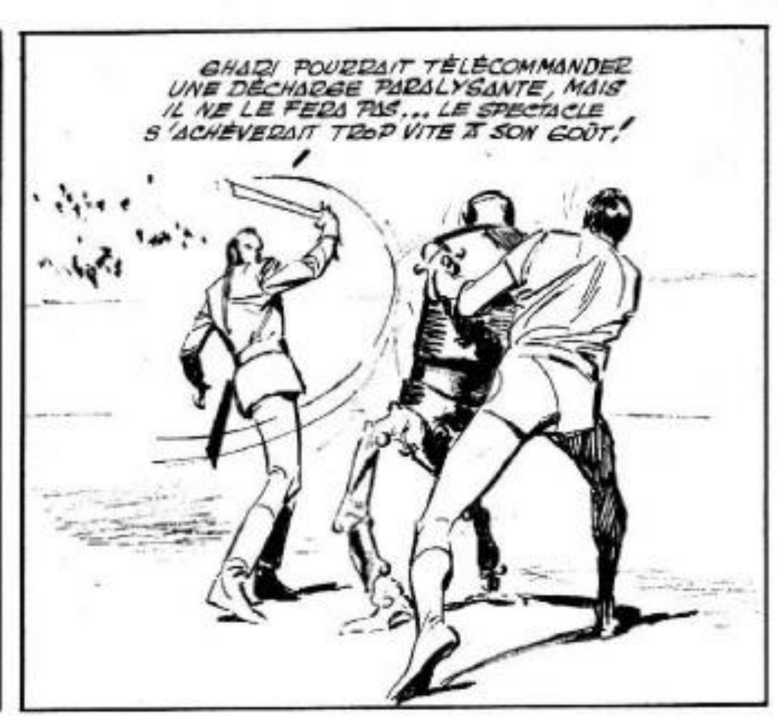

_TARAK AVAIT ARRACHÉ LE GLAIVE À TANGHA...
DONNEZ-MOI CE GLAIVE, TERRIEN! PEUT-ÊTRE GAGNERAIS-JE UN SURSIS!?


... ET DÉJÀ, TARAK SE PORTAIT À LA RENCONTRE DU "ZUYAN"... TANGHA S'ÉLANÇA À SON TOUR...
NOUS NE POUVONS PAS LE LAISSER SE SACRIFIER POUR NOUS, MAUD!
TANGHA!

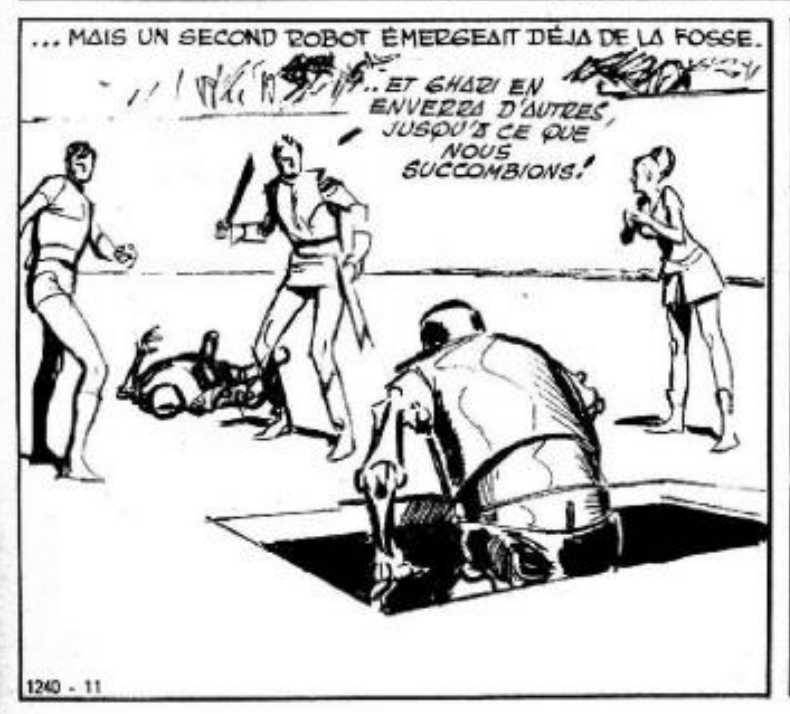

_GHARI GRIMAÇA SOUDAIN. TANGHA VENAIT DE BONDIR SUR LE DOS DU ZUYAN ET MAINTENAIT SES MEMBRES EN ARRIÈRE, FACILITANT L'ATTAQUE DE TARAK...
MERCI, FRÈRE, MERCI!


_TARAK AFFRONTAIT DÉJÀ LE ROBOT AVEC UNE FOUGUE STUPÉFIANTE... SON GLAIVE MARTELAIT LES MEMBRES DE MÉTAL QUI TENTAIENT DE LE SAISIR...
HA!... LE TRAÎTRE VA PAYER!
1240 - 10


11 LUTTER AVEC LE MÉCANISME QUI ACTIONNAIT LES MEMBRES DE MÉTAL EXIGEAIT DE TANGHA UN EFFORT TERRIBLE... MAIS TANGHA TENAIT BON ET LE TORSE DE MÉTAL SONNAIT SOUS LES COUPS DE TARAK...


GHARI POURRAIT TÉLÉCOMMANDER UNE DÉCHARGE PARALYSANTE, MAIS IL NE LE FERA PAS... LE SPECTACLE S'ACHÈVERAIT TROP VITE À SON GOÛT!


...TARAK AVAIT DÛ BRISER UN ORGANE VITAL, CAR LE ZUYAN S'ABATTIT SOUDAIN ENTRE LES DEUX HOMMES...

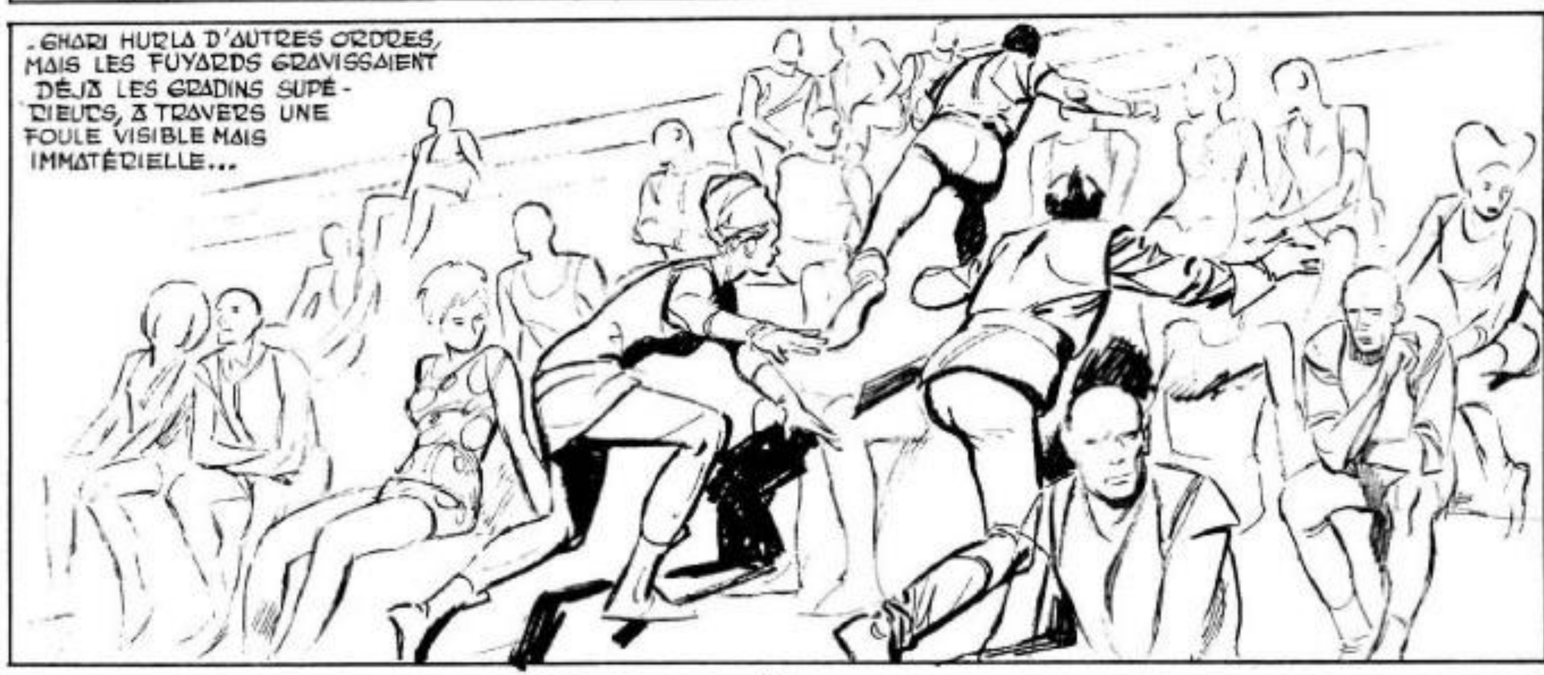

... MAIS UN SECOND ROBOT ÉMERGEAIT DÉJÀ DE LA FOSSE.
... ET GHARI EN ENVERRA D'AUTRES, JUSQU'À CE QUE NOUS SUCCOMBIONS!


ALORS, RISQUONS LE TOUT POUR LE TOUT! FUYONS PAR LES GRADINS!
...MAUD AVAIT REJOINT LES DEUX HOMMES. ILS SE RUÈRENT TOUS LES TROIS VERS CES GRADINS OÙ SE MASSAIT UNE FOULE PRÉSENTE ET POURTANT INEXISTANTE...

1240 - 11

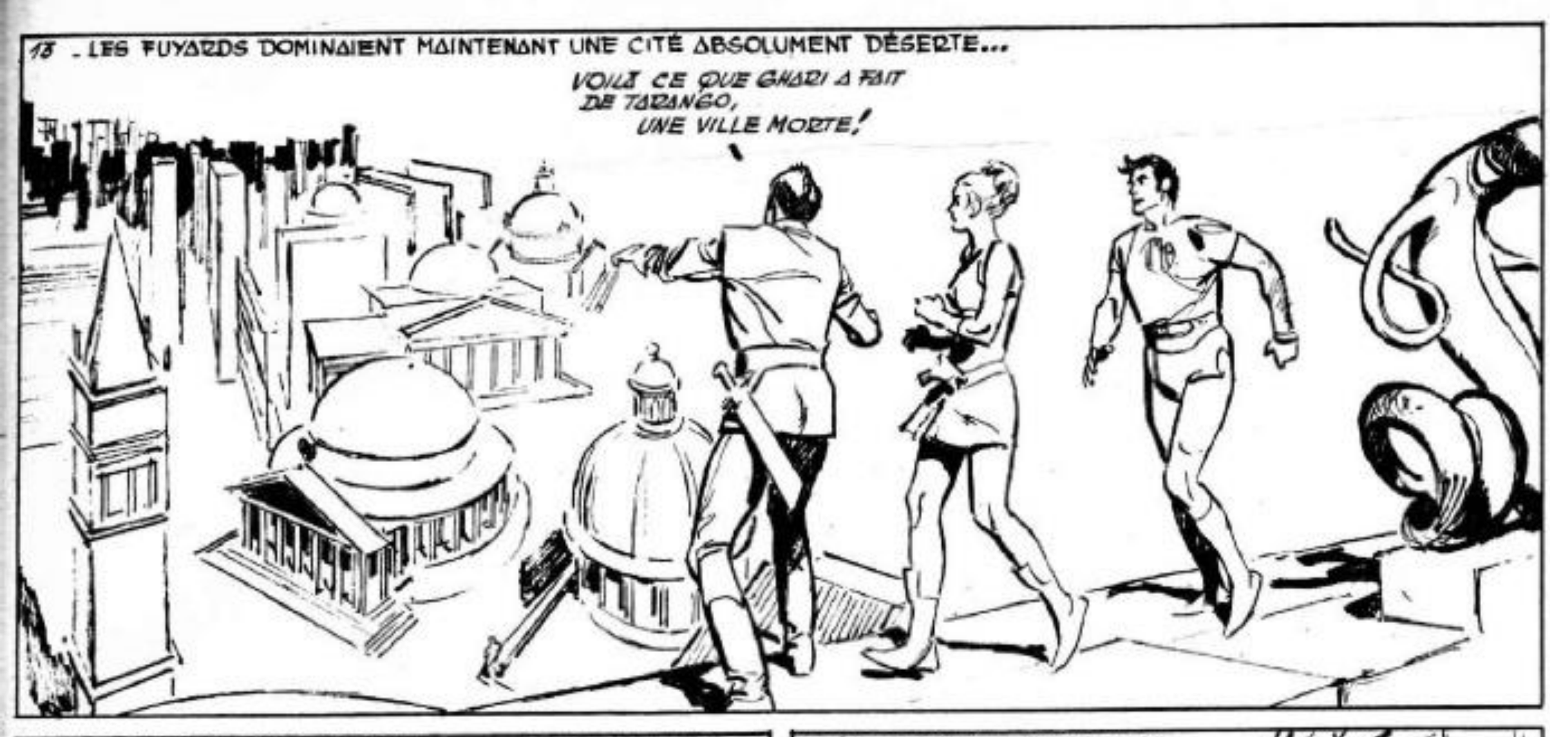

12 . UN GARDE RELEVA UNE ARME INSOLITE...
... ABATTEZ-LES "O-4", VITE! PENDANT QU'ILS SONT À VOTRE PORTÉE!

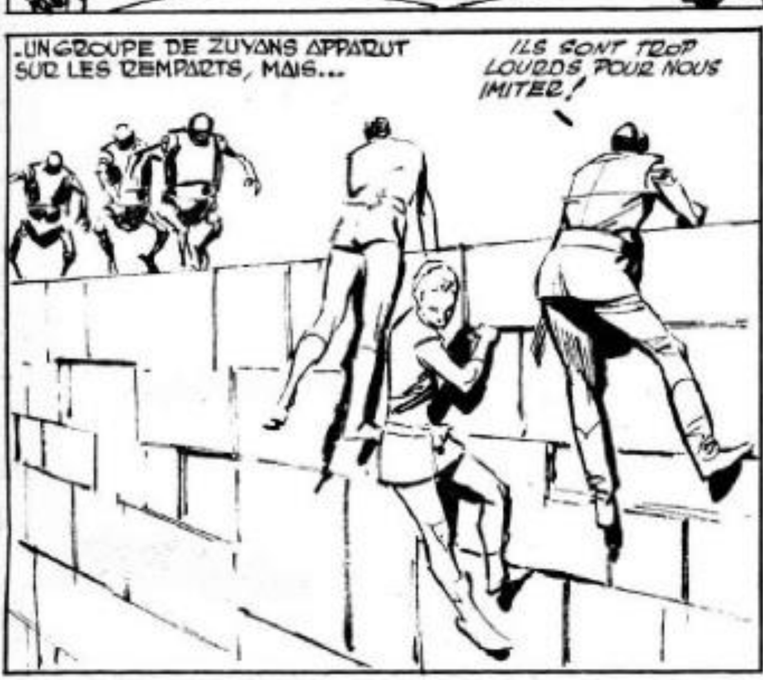

.MAIS IL NE PRESSA PAS LA DÉTENTE. LE GLAIVE PROJETÉ PAR TARAK L'ATTEIGNIT EN PLEINE POITRINE...
IL FALLAIT RÉAGIR PLUS VITE, "O-4"!


.GHARI HURLA D'AUTRES ORDRES, MAIS LES FUYARDS GRAVISSAIENT DÉJÀ LES GRADINS SUPÉRIEURS, À TRAVERS UNE FOULE VISIBLE MAIS IMMATÉRIELLE...


... SI NOUS ATTEIGNONS LA JUNGLE NOUS ÉCHAPPERONS PEUT-ÊTRE AUX ZUYANS CAR LES ARBRES GÊNENT LEURS RADARS!..
1240 - 12


.ET TANDIS QUE TARAK ENTRAÎNAIT LES TERRIENS SUR LA GALERIE SUPÉRIEURE DES ARÈNES...
LEUR PROJET EST DE SE RÉFUGIER DANS LA FORÊT. LANCEZ TOUS LES ZUYANS À LEUR POURSUITE!

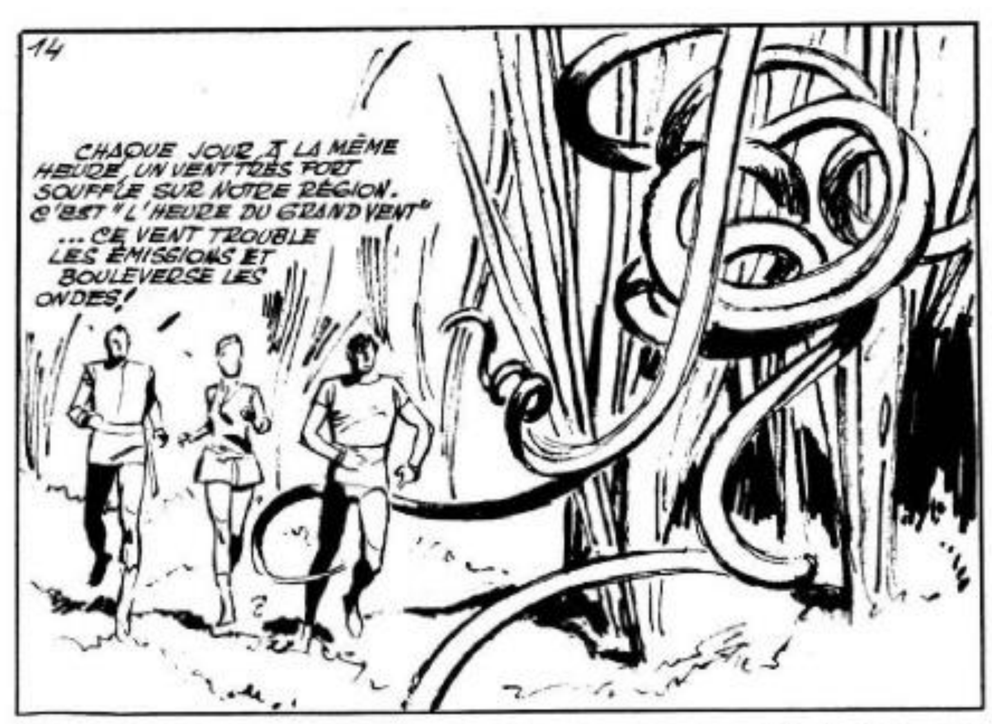

13 . LES FUYARDS DOMINAIENT MAINTENANT UNE CITÉ ABSOLUMENT DÉSERTE...
VOILÀ CE QUE GHARI A FAIT DE TARANGO, UNE VILLE MORTE!


.UN GROUPE DE ZUYANS APPARUT SUR LES REMPARTS, MAIS...
ILS SONT TROP LOURDS POUR NOUS IMITER!


. S'ACCROCHANT AUX SAILLIES DE LA FAÇADE, TARAK ET LES TERRIENS ATTEIGNIRENT LE SOL ... TOUT AU BOUT DE LA LARGE AVENUE, APPARAISSAIT LA JUNGLE...


... GHARI CAPTE TOUTES NOS PENSÉES. IL SAIT OÙ NOUS NOUS TROUVONS ET OÙ NOUS ESPÉRONS TROUVER UN REFUGE, IL AGIRA EN CONSÉQUENCE... À MOINS.. À MOINS...
.LE VISAGE DE TARAK S'ÉCLAIRA POUR LA PREMIÈRE FOIS.


...À MOINS QUE LE GRAND VENT NE NOUS VIENNE EN AIDE!
"LE GRAND VENT" QUE VOULEZ-VOUS DIRE?
1240 - 13


CHAQUE JOUR À LA MÊME HEURE, UN VENT TRÈS FORT SOUFFLE SUR NOTRE RÉGION. C'EST "L'HEURE DU GRAND VENT"
... CE VENT TROUBLE LES ÉMISSIONS ET BOULEVERSE LES ONDES!


... IL DEVIENT ALORS IMPOSSIBLE DE CAPTER LES PENSÉES, ET TRÈS DIFFICILE DE TÉLÉCONMANDER LES "ZUYANS"!


... CEPENDANT...
LES FUGITIFS ONT EMPRUNTÉ LA 10ème AVENUE! RAPPELEZ TOUS LES ZUYANS ET ENVOYEZ-LES DE CE CÔTÉ!


... LES SECTIONS DE ROBOTS QUI S'ÉTAIENT RÉPANDUES DANS LA CITÉ, SE REGROUPÈRENT, CONVERGÈRENT VERS LA JUNGLE...


... OÙ LES PIONNIERS ET LEUR ALLIÉ S'ÉTAIENT EMBUSQUÉS...
LA VÉGÉTATION VIT... BOUGE SANS CESSE... ET TOUT SEMBLE IMMOBILE?
CELA ANNONCE LE GRAND VENT!

1240 - 14


15 ...ENTRE LES FRONDAISONS, ILS DISTINGUÈRENT SOUDAIN LE PREMIER GROUPE DE ZUYANS...
DÈS QU'ILS PASSERONT SOUS CET ARBRE, LEURS RADARS NOUS DÉTECTERONT!


...ILS ÉMETTRONT UN RAYONNEMENT PARALYSANT ET NOUS SERONS À LEUR MERCI...
...LES ROBOTS S'APPROCHAIENT LENTEMENT, LOURDS ET INQUIÉTANTS...

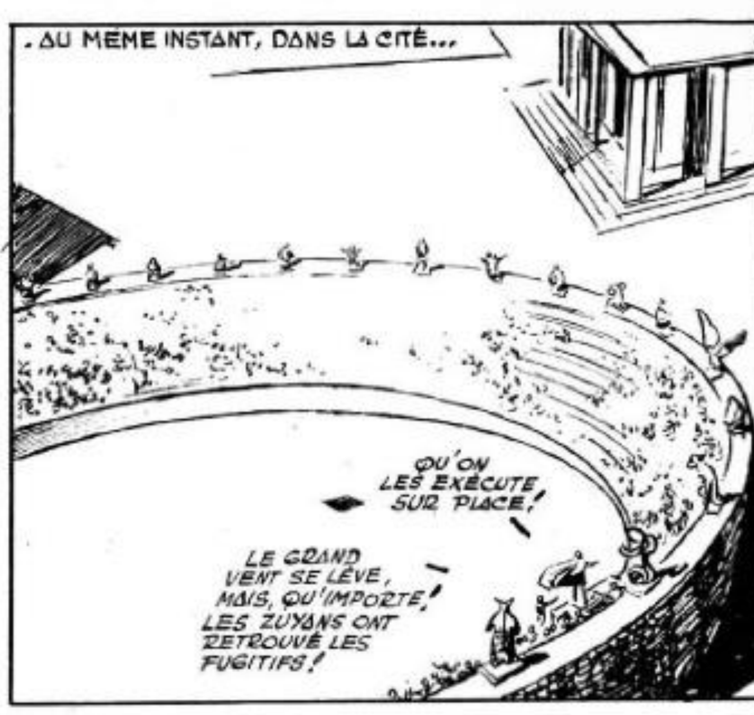

...D'ÉTRANGES OISEAUX, AFFOLÉS, S'ENFUYAIENT... LES GRANDS FEUILLAGES BRUISSAIENT AUTOUR DES TROIS COMPAGNONS...


"LE GRAND VENT, LE GRAND VENT SE LÈVE!.." LE SOUFFLE TIÈDE S'AMPLIFIAIT DE SECONDE EN SECONDE...

1240 - 15


...UN INSTANT PLUS TARD, LES FUGITIFS DEVAIENT CEINTURER LES BRANCHES POUR NE PAS ÊTRE PRÉCIPITÉS DANS LE VIDE PAR LE VENT QUI SOUFFLAIT EN TEMPÊTE... SOUDAIN...


16. MAUD GLISSA D'UNE BRANCHE SUR L'AUTRE, TOMBA SUR UN BUISSON QUI AMORTIT SA CHUTE, ET VIT... LES DEUX ZUYANS, QUI S'APPROCHAIENT D'ELLE...


. AU MÊME INSTANT, DANS LA CITÉ...
QU'ON LES EXÉCUTE SUR PLACE!
LE GRAND VENT SE LÈVE, MAIS, QU'IMPORTE! LES ZUYANS ONT RETROUVÉ LES FUGITIFS!


. DÉCIDÉ À TOUT POUR VENIR EN AIDE À SA COMPAGNE, TANGHA ALLAIT SE LAISSER CHOIR SUR LES ROBOTS...
... ATTENDEZ, REGARDEZ! JAMAIS UNE CHOSE PAREILLE NE S'EST PRODUITE!..

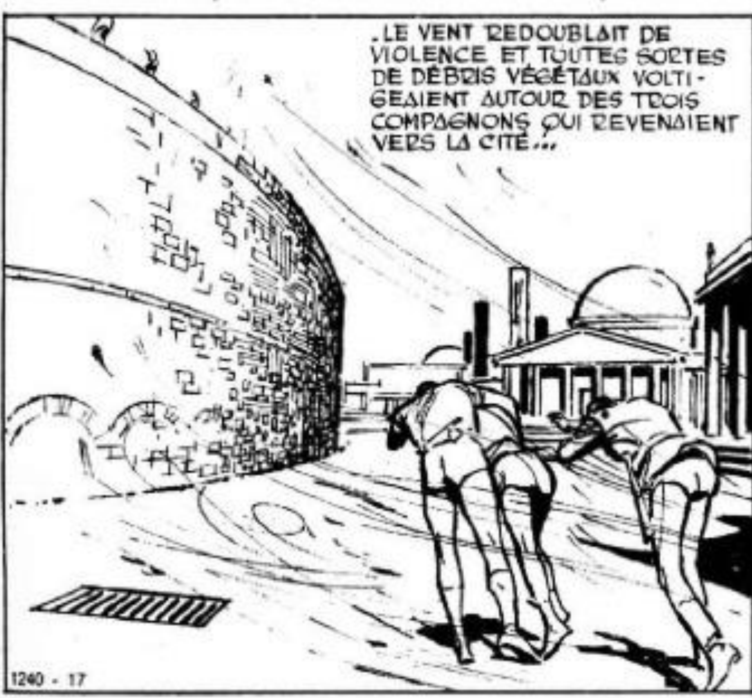

. DÉLAISSANT MAUD, LES ROBOTS S'AFFRONTAIENT...


LE VENT DÉRÈGLE PEUT-ÊTRE LEUR MÉCANISME ?
C'EST IMPOSSIBLE! LE GRAND VENT PEUT EMPÊCHER CHAR! DE CAPTER NOS PENSÉES ET DÉROUTER LES ZUYANS, MAIS IL NE PEUT PAS LES DÉRÉGLER DE LA SORTE!
1240 - 16


17
. TOUS LES ROBOTS, MAINTENANT, S'ENTRE-DÉTRUISAIENT. LE SOL ÉTAIT DÉJÀ JONCHÉ DE CARCASSES DÉCAPITÉES, DE TORSES ÉCLATÉS, DE MEMBRES ARRACHÉS ET DISLOQUÉS...


. TARAK ÉTAIT DEVENU GRAVE ET SONGEUR...
LE "GRAND VENT" N'EST POUR RIEN DANS CETTE AUTO-DESTRUCTION ! POUR QUE LES ZUYANS SE DÉTRUISENT AINSI, IL FAUT QU'ILS EN AIENT REÇU L'ORDRE !


... IL SE PASSE À TARANGO DES CHOSES INEXPLICABLES, TERRIENS ! ÇA PEUT ÊTRE DANGEREUX, MAIS MON DEVOIR EST D'Y RETOURNER !
— NOUS IRONS AVEC VOUS, TARAK !


. LE VENT REDOUBLAIT DE VIOLENCE ET TOUTES SORTES DE DÉBRIS VÉGÉTAUX VOLTIGEAIENT AUTOUR DES TROIS COMPAGNONS QUI REVENAIENT VERS LA CITÉ...
1240 - 17


OH ! REGARDEZ LÀ-HAUT ! N'EST-CE PAS CHARI ?
. C'ÉTAIT EFFECTIVEMENT LE MAÎTRE DE TARANGO QUI COURAIT SUR LE CHEMIN SUPÉRIEUR DES ARÈNES...

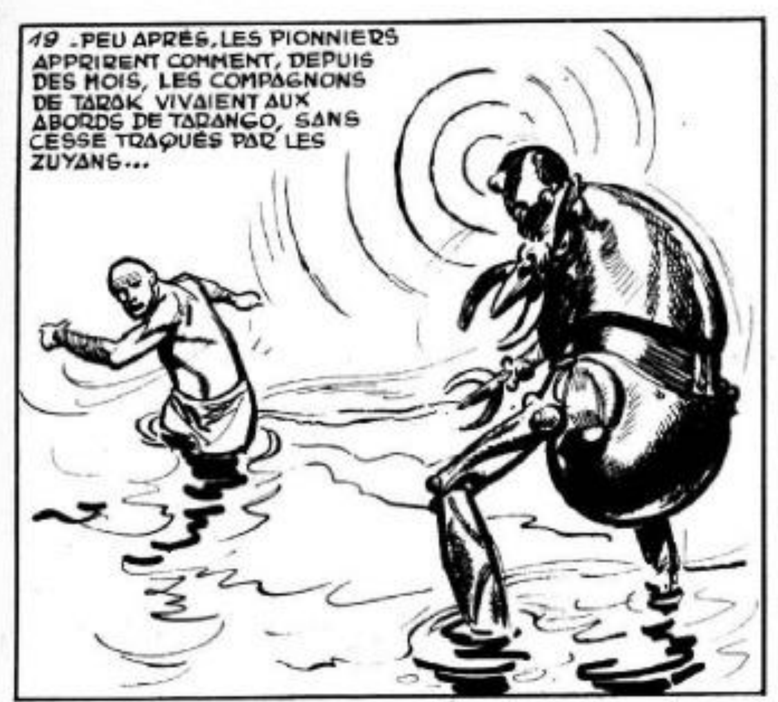

18 FUYANT ON NE SAIT QUEL DANGER, IL HURLAIT DANS LE VENT DES MOTS INAUDIBLES... LES BOURRASQUES LE FAISAIENT PARFOIS TITUBER...


.... L'UNE D'ELLES, PLUS VIOLENTE, LE PRÉCIPITA DANS LE VIDE...

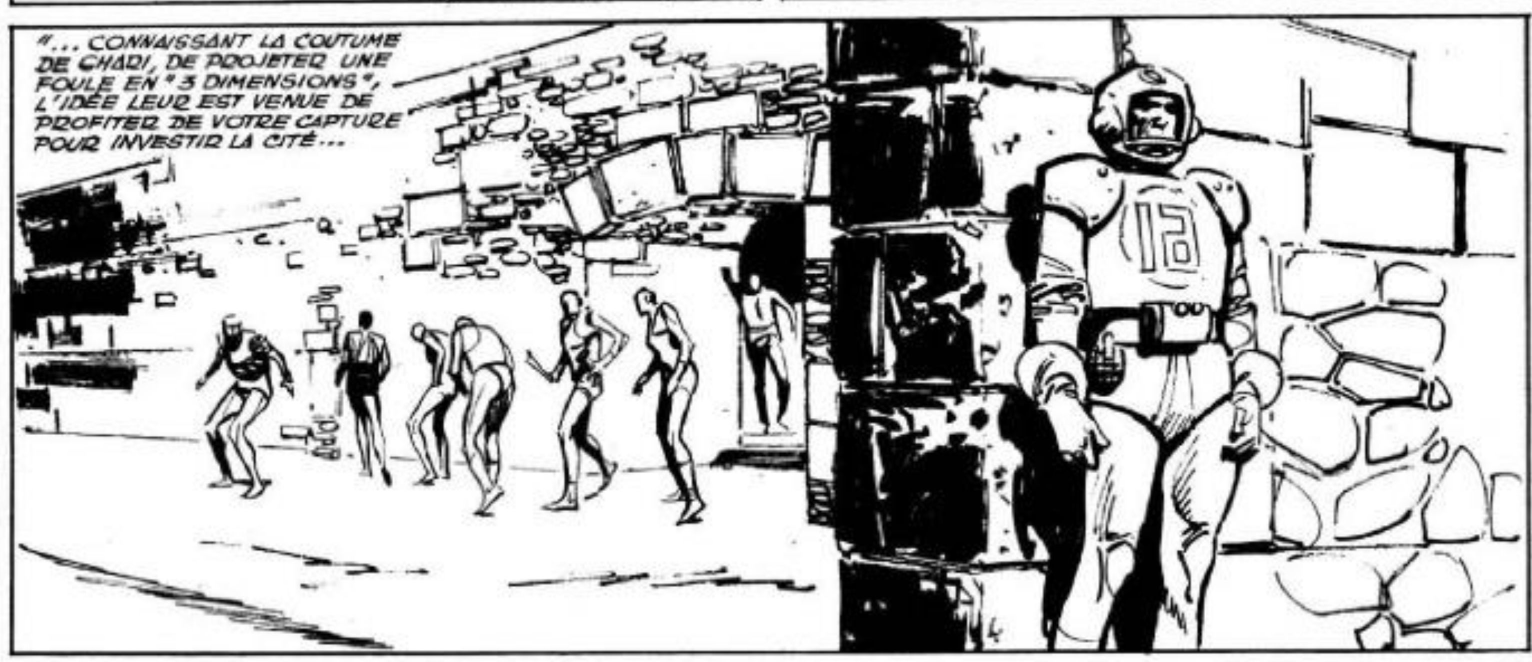

UNE CLAMEUR GIGANTESQUE S'ÉLEVA DES ARÈNES... UNE CLAMEUR D'ALLÉGRESSE... LES PIONNIERS NE COMPRENAIENT PAS LE CRI POUSSÉ, MAIS TARAK FRISSONNA, ET UNE LARME D'ÉMOTION PERLA À SES YEUX...


LIBERTÉ! VOUS VENEZ D'ENTENDRE LE CRI LIBERTÉ!
IL SE PRÉCIPITAIT DÉJÀ VERS LA GRANDE PORTE DES ARÈNES, SUIVI PAR LES TERRIENS...


ICI, ON NE RESSENTAIT PLUS LE VENT, ET LES CHANTS DES HOMMES RASSEMBLÉS LÀ, LEUR PARVENAIENT DISTINCTEMENT...
CE SONT MES FRÈRES!.. ILS CHANTENT LA FIN DU TYRAN!
1240 - 18


19 . PEU APRÈS, LES PIONNIERS APPRIRENT COMMENT, DEPUIS DES MOIS, LES COMPAGNONS DE TARAK VIVAIENT AUX ABORDS DE TARANGO, SANS CESSE TRAQUÉS PAR LES ZUYANS...

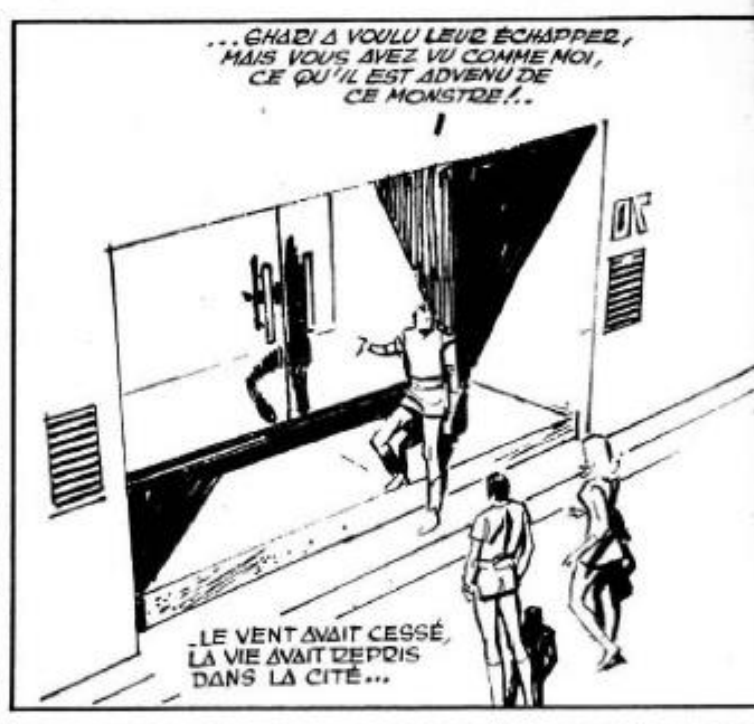

... QUAND MES FRÈRES ONT DÉCOUVERT VOTRE VAISSEAU DANS LA JUNGLE, ILS ONT COMPRIS QUE VOUS ÉTIEZ AUX MAINS DE GHARI, ET QUE CELUI-CI, SELON SON HABITUDE, VOUS SACRIFIERAIT DANS CES ARÈNES !...

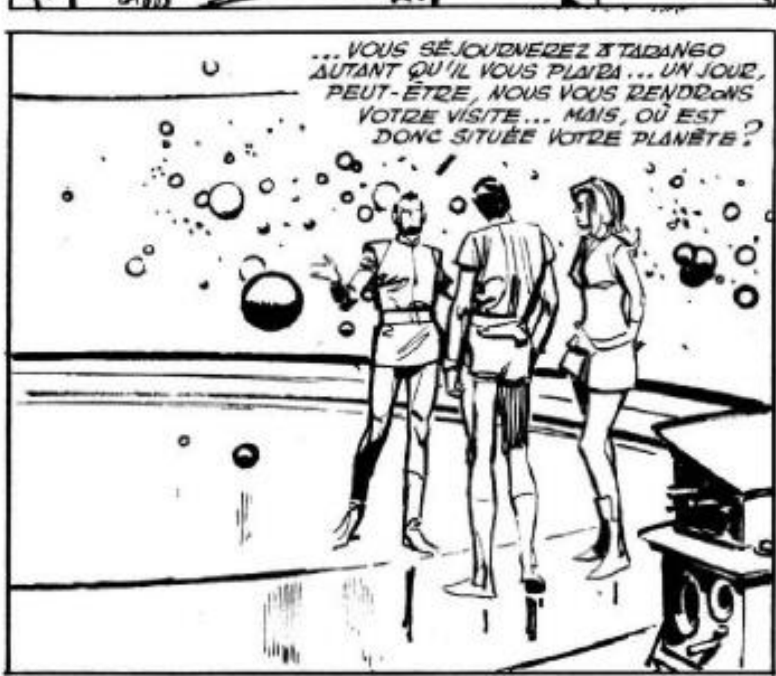

"... CONNAISSANT LA COUTUME DE GHARI, DE PROJETER UNE FOULE EN "3 DIMENSIONS", L'IDÉE LEUR EST VENUE DE PROFITER DE VOTRE CAPTURE POUR INVESTIR LA CITÉ...


"... PAR PETITS GROUPES, À L'INSU DES GARDES, ILS ONT ACCÉDÉ AUX ARÈNES **ET SE SONT MÊLÉS AUX "PROJECTIONS"** !.. PARMI CETTE FOULE, IL ÉTAIT IMPOSSIBLE À GHARI DE DISCERNER LES VRAIS DES FAUX..."
1240 - 19


... LES MIENS S'APPRÊTAIENT À PASSER À L'ATTAQUE, ET À MAITRISER LES GARDES, QUAND NOTRE BRUSQUE FUITE LES A DEVANCÉS !..


20 "...LE PREMIER OBJECTIF DE MES FRÈRES A ÉTÉ DE S'EMPARER DU POSTE DE COMMANDEMENT DES "ZUYANS"... CE SONT EUX QUI ONT LANCÉ AUX ROBOTS, L'ORDRE DE SE DÉTRUIRE !..."


...GHARI A VOULU LEUR ÉCHAPPER, MAIS VOUS AVEZ VU COMME MOI, CE QU'IL EST ADVENU DE CE MONSTRE !..
...LE VENT AVAIT CESSÉ, LA VIE AVAIT REPRIS DANS LA CITÉ...


...VOUS SÉJOURNEREZ À TARANGO AUTANT QU'IL VOUS PLAIRA... UN JOUR, PEUT-ÊTRE, NOUS VOUS RENDRONS VOTRE VISITE... MAIS, OÙ EST DONC SITUÉE VOTRE PLANÈTE ?


ICI !
LÀ !
...LES PIONNIERS DE L'ESPÉRANCE N'AVAIENT PAS HÉSITÉ UNE SECONDE.

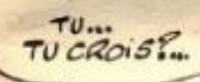

... ILS AURAIENT RECONNU ENTRE DES MILLIONS D'AUTRES, LEUR PETITE PLANÈTE AUX CINQ CONTINENTS... LA TERRE... ... **LEUR TERRE** !...
... LEURS DOIGTS FRÔLÈRENT DOUCEMENT, PRESQUE AVEC TENDRESSE, LA PETITE SPHÈRE QUI FLOTTAIT DANS LE PLANÉTARIUM...
FIN DE L'ÉPISODE.
1240 - 20


MÊME DE LOIN ELLE ME NARGUE!
UNE AVENTURE DE TOTOCHE ET SES COPAINS...
MYSTÈRE ET BOULES DE GOMME...
TEXTE ET DESSINS:
TABARY


HÉ! L'INGÉNIEUR, TU LIVRES UN MENHIR? HA! HA! HA! QU'EST-CE QUE TU AS LÀ-DEDANS?
C'EST UNE SURPRISE, JE NE LA DÉVOILERAI QU'À LA CABANE!... MYSTÈRE...


...ET BOULE DE GOMME!! J'AI LES BOULES DE GOMME, TU EN VEUX UNE?
VOLONTIERS, C'EST TOI QUI LES AS ACHETÉES?...


NON, C'EST CORINNE QUI ME LES A DONNÉES...
ALORS J'EN VEUX PAS, C'EST SÛREMENT UNE BLAGUE!


TU... TU CROIS?...


TU AS RAISON! JE LES JETTE!
HO!
POP!


BOB! VIENS VITE! ON NOUS A VOLÉ TOUTES NOS ÉCONOMIES!!
!?!


JEANNOT, TU AS PERDU LES BOULES DE GOMME QUE JE T'AI DONNÉES... PUIS-JE EN PRENDRE UNE?
HEIN? HEU... QUE... BIEN SÛR...


HÉ! HO! PSSST... L'INGÉNIEUR!? À PRÉSENT, TU EN VEUX PEUT-ÊTRE UNE? REGARDE LA CORINNE.... ELLE DÉGUSTE!
COMME ÇA, D'ACCORD!
SMLACK!
TCHOUK!


ALORS?...
HMM... DÉLICIEUX, MERCI.
SPLOUTCH!
MIAMM....


ET HOP!
POUAH!!
AAAKRATCH!
OURRTCHPKC!
AAARK! POUAH!
ATCH! CRATCH!
HA! HA! HA!!!
HAHAHA! J'AI OUBLIÉ DE TE DIRE, JEANNOT! IL Y A UNE BOULE DE GOMME SUR TROIS FOURRÉE AU POIVRE!!

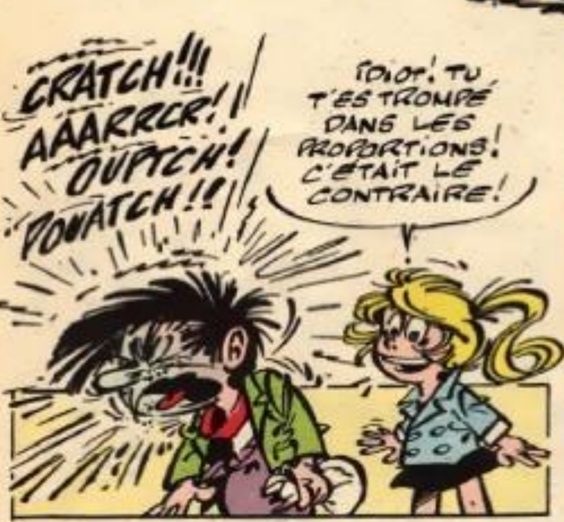

AH! CES DEUX-LÀ QU'EST-CE QU'ILS NOUS FONT PERDRE COMME TEMPS!
BROUTCH..? AAATCH! BOUOU! SMIACKMUE OUMF!E!

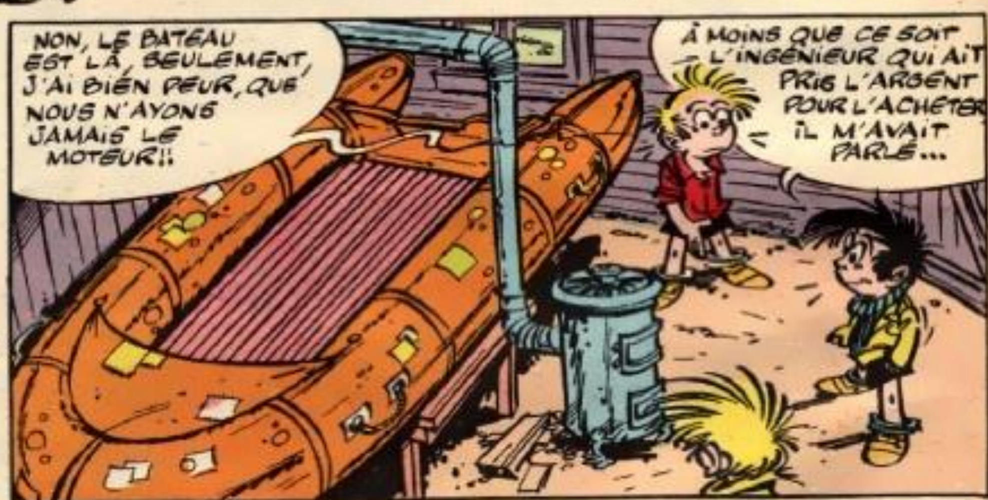

LES LANGUES ÉTRANGÈRES NE M'IMPRESSIONNENT PAS, JEANNOT


NOUS N'AVONS PLUS UN SOU, TOTOCHE! QUELQU'UN NOUS A VOLÉ!
LE BATEAU AUSSI?


TU VAS LES MANGER TOUT DE MÊME, JEANNOT?
BAH! À PRÉSENT QUE JE CONNAIS LE TRUC, POURQUOI PAS!? UN... DEUX...


... TROIS!


CRATCH!!!
AAARRCR!
OUPTCH!
POUATCH!!
IDIOT! TU T'ES TROMPÉ DANS LES PROPORTIONS! C'ÉTAIT LE CONTRAIRE!


NON, LE BATEAU EST LÀ, SEULEMENT, J'AI BIEN PEUR QUE NOUS N'AYONS JAMAIS LE MOTEUR!!
À MOINS QUE CE SOIT L'INGÉNIEUR QUI AIT PRIS L'ARGENT POUR L'ACHETER IL M'AVAIT PARLÉ...


... D'UNE OCCASION TERRIBLE!!
FAUT LE SAVOIR VITE!!! NOUS AVONS VENDU TOUS NOS JOUETS, TOUS NOS DISQUES, POUR CE BATEAU! CE MOTEUR!


HÉ! POMPOM! LE VOILÀ, ET IL EST SEUL!
PARFAIT! TOI, TU FAIS LE GUET!
2


JE RECOMMENCE!
UN... DEUX, DANS LA BOUCHE!... TROIS, JE LA JETTE!!
?!?!


POUAHRRRRR! SCRATCHHH! PROUTCHAAAA!
HA! HA! HA! QU'IL EST BÊTE!!

C'EST UNE QUESTION DE CHANCE TON TRUC, CORINNE! J'ABANDONNE.
POUR TOI, C'EST UNE QUESTION DE MALCHANCE.

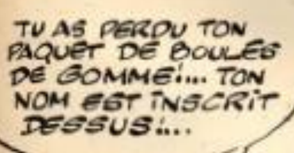

PAF!
AÏE!? AU SECOURS! À MOI!
VITE JEANNOT! QUELQU'UN T'APPELLE AU SECOURS!
MAIS?... JE NE M'APPELLE PAS: À MOI!...

MES LUNETTES!? OÙ SONT MES LUNETTES?!!
C'EST L'INGÉNIEUR! ALLONS-Y!
C'EST AVEC LES JAMBES QU'ON Y VA JEANNOT, PAS AVEC LES LÈVRES!

QUE T'ARRIVE-T-IL L'INGÉNIEUR?
RENDEZ-MOI MES LUNETTES! J'Y VOIS PLUS RIEN, MOI!!

JE N'Y COMPRENDS RIEN, J'AI REÇU UN GRAND COUP SUR LE NEZ, ET CRAC! PLUS DE LUNETTES!! RENDEZ-MOI MES LUNETTES! J'VEUX MES!...
EH BIEN JEANNOT, FAIS QUELQUE CHOSE! PRÉVIENS TOTOCHE! TROUVE DES LUNETTES!

PRÉVENIR TOTOCHE!... JE VAIS TOUJOURS ALLER VOIR À LA CABANE!
HÈP, PETIT!...

...TU NE SAIS PAS OÙ JE POURRAIS TROUVER UN DÉNOMMÉ: JEANNOT LAROSE?
C'EST... C'EST MOI M'SIEUR L'AGENT, MAIS J'AI RIEN FAIT!...

TU AS PERDU TON PAQUET DE BOULES DE GOMME!... TON NOM EST INSCRIT DESSUS!...

LA CHIPIE! ELLE PENSE À TOUT!

JE TIENS À TE FAIRE REMARQUER QUE JE N'EN AI PAS MANGÉ UNE SEULE... HONNÊTE, HEIN?... POURTANT J'AIME ÇA...
VOUS AVEZ BIEN FAIT, M'SIEUR L'AGENT...

IL NOUS EST INTERDIT DE FUMER PENDANT LE SERVICE... MAIS IL NE NOUS EST PAS INTERDIT DE MANGER DES BOULES DE GOMME... TU VOIS OÙ JE VEUX EN VENIR?
BON... HEU... AU REVOIR M'SIEUR L'AGENT...
3


JE T'ORDONNE DE M'OFFRIR UNE BOULE DE GOMME!!!


MERCI PETIT DE TON INTENTION! TU ES GENTIL, TU AS BON COEUR!...
AÏE AÏE! DEUX CHANCES SUR TROIS, UNE MALCHANCE SUR TROIS...


POUR MOI, C'EST L'INGÉNIEUR! ALLONS, FAUT PAS CROIRE QUE CHAQUE PETIT DÉTAIL DE NOTRE VIE VA SE TRANSFORMER EN AVENTURE!...




RAATCH! POUAHTCH!! WROUAAAR!! EMPOISONNEUR!! VOYOU! BANDIT!!!
MAIS ENFIN, QUOI!?..


...CE SONT LES AVENTURES DE TOTOCHE OU CELLES DE JEANNOT!?! ON NE VOIT QUE MOI LÀ-DEDANS!! J'EN AI ASSEZ À LA FIN!!!


BANDIT! VOYOU!!
ZZ POMPON! LA POLICE!
DÉJÀ?!


JE T'AURAI ASSASSIN!
CACHONS-NOUS DANS CE TERRAIN VAGUE!

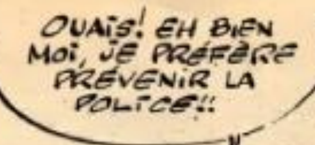

JE N'AI PAS ASSEZ D'AVANCE POUR ME RÉFUGIER DANS LA CABANE, SANS QU'IL ME VOIT!!
CETTE FOIS, CE N'EST PAS POUR NOUS!


MES LUNETTES! J'VEUX MES...
ÇA VA! ÇA VA! JE LES AI TROUVÉES TES LUNETTES!


JE NE CONNAISSAIS PAS CE TERRAIN VAGUE...
HÉ, POMPON! REGARDE, IL YA MÊME UNE CABANE!
4


LA CARRIOLE! LE MOTEUR!? ON A VOLÉ LE MOTEUR DU BATEAU, CORINNE!!?
LE PAQUET QUE TU ROULAIS, C'ÉTAIT LE MOTEUR?

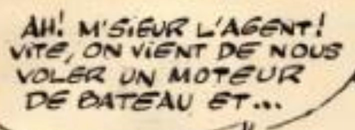

OUI, J'EN AVAIS PARLÉ À TOTOCHE, C'ÉTAIT UNE OCCASION TERRIBLE!!
FAUT PRÉVENIR TOTOCHE!


OUAIS! EH BIEN MOI, JE PRÉFÈRE PRÉVENIR LA POLICE!!




POMPON, C'EST FERMÉ À CLÉ!
TANT MIEUX! ÇA VEUT DIRE QU'IL YA QUELQUE CHOSE À VOLER!


OUF! J'AI TOUT DE MÊME RÉUSSI À LE SEMER!


AH! M'SIEUR L'AGENT! VITE, ON VIENT DE NOUS VOLER UN MOTEUR DE BATEAU ET...


C'EST IMPOSSIBLE!


HEIN?.. MAIS POURQUOI ÇA?
PARCE QUE CE SONT LES MOTEURS D'AVIONS QUI VOLENT, PAS LES MOTEURS DE BATEAUX! DES CALEMBOURS COMME ÇA, ON NOUS EN FAIT TOUS LES JOURS DANS LA POLICE!! ET ON N'AIME PAS TELLEMENT!


JE M'ENFERME DANS LA CABANE ET JE DORS!!! ON M'A ASSEZ VU!...


LA PAIX! JE VEUX LA PAIX!...
UN BATEAU! FORMIDABLE! VITE ON LE DÉGONFLE ET ON L'EMBARQUE! NOUS AURONS FAIT UNE BONNE JOURNÉE!!
TU L'AS DIT, POMPON!


SAUVÉ! VOILÀ TOTOCHE!!!

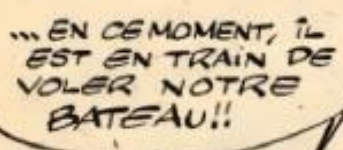

...LA PAI...
?
?!
?!


PAF!
??

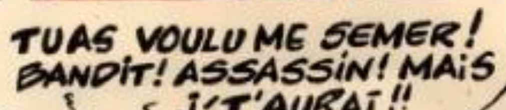

SI TU N'AS PAS VU CELUI QUI T'A VOLÉ, JE NE VOIS PAS COMMENT NOUS LE RETROUVERONS!
QUELLE IDÉE AUSSI, D'ACHETER CE MOTEUR SEUL!
S'IL FAUT UN GARDE DU CORPS POUR ACHETER QUELQUE CHOSE À PRÉSENT!


NON, NON! ET NON! JE NE VEUX PAS ÊTRE LE HÉROS DE CETTE HISTOIRE! ÇA SUFFIT! JE RENTRE À LA MAISON, ET...
...TIENS, TIENS! CES DEUX VOYOUS M'ONT PRIS MON PAQUET DE BOULES DE GOMME!... CE SERA MA PETITE VENGEANCE!
MAIS LE REVOILÀ!!


TU DIS QUE LE MOTEUR ÉTAIT ENVELOPPÉ, DONC, TON VOLEUR SAVAIT QUE C'ÉTAIT UN MOTEUR DE BATEAU, DONC, IL VOULAIT UN MOTEUR DE BATEAU, DONC, C'EST UN AMATEUR DE BATEAU, DONC, IL A LE MOTEUR, DONC...
DONC?
DONC?
DONC?
DING! DAING! DONC!!


...EN CE MOMENT, IL EST EN TRAIN DE VOLER NOTRE BATEAU!!

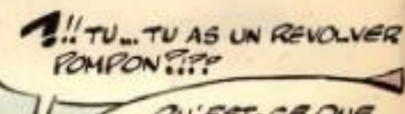



TU AS VOULU ME SEMER! BANDIT! ASSASSIN! MAIS J'T'AURAI!!


CETTE VIE DE HÉROS EST INHUMAINE À LA FIN! AU SECOURS!


DÉPÊCHE-TOI D'VENIR! ET REDONNE-MOI UNE BOULE DE GOMME, MIAM!.. MIUM!.. ELLES SONT DÉLI-CIEUSES!...


C'EST BIEN CE QUE JE PENSAIS!! NOUS ARRIVONS À TEMPS!!! LAISSEZ-ÇA, VOLEURS!!!
!?!
?!


?!! TU... TU AS UN REVOLVER POMPON?!?!
QU'EST-CE QUE TU CROIS!!? JE L'AI TROUVÉ L'AUTRE JOUR EN DÉBARRASSANT UN CAVE!! ET DONNE-MOI UNE BOULE DE GOMME J'T'AI DIT!!!


TOTOCHE, SAUVE-MO...?!
QUE SE PASSE-T-IL, ENCORE?
QUE PERSONNE NE BOUGE! LES MAINS EN L'AIR!! VOUS AUSSI M'SIEUR L'AGENT!!
?
!?!
TU... TU ES FOU POMPON! NOUS N'AVONS AUCUNE CHANCE, JE...
AU LIEU DE CRITIQUER TON CHEF, QU'ATTENDS-TU POUR LUI DONNER LA BOULE DE GOMME QU'IL TE RÉCLAME!?!
BIEN PARLÉ LA FILLE!
??
6


T... TIENS POMPON!
MERCI, OUPS!..
?
PRÉPARE-TOI TOTOCHE!





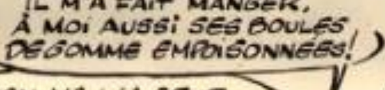






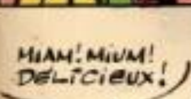














NON!! AAAARRCRRR! POUAH!! LA MIENNE AUSSI ÉTAIT AU POIVRE! EN PRISON BANDIT! EMPOISONNEUR AAARCR!

?? EH BIEN CORINNE?

J'EN AI DONNÉ À TOUS, COMME T'AS DIT, TOTOCHE.

AACR? BLUV?

FIN DE L'ÉPISODE

Deux fois déjà, vous êtes venus au secours du jeune archéologue Jim Barton : pour lui permettre d'ouvrir les portes de la Pyramide Oubliée, puis pour le sauver du puits où la mort le guettait.

Aujourd'hui, le voici parvenu dans la dernière crypte... Hélas, quelle déception ! pas de trace du fabuleux trésor... Juste une immense salle aux murs couverts de peintures, et la momie du Pharaon Tout-Ankamès. Le trésor n'était-il qu'une légende ? D'autres l'ont-ils déjà emporté ? Seule une mystérieuse inscription sur le sarcophage de Tout-Ankamès peut apporter la clef de l'énigme...

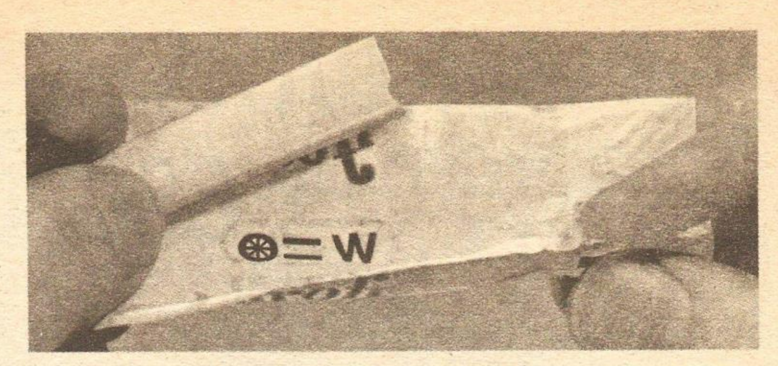
Aidez vite Jim Barton à la déchiffrer !

COMMENT DECHIFFRER LE SECRET :

Chaque signe de l'inscription correspond à une lettre. Tu trouveras ces signes et les lettres auxquelles ils correspondent à l'intérieur des emballages de Barofi.

En achetant des Barofi (Mm... délicieux !) tu constitueras lettre par lettre l'alphabet qui te permettra de déchiffrer facilement toute l'inscription. Fais vite !

VOICI L'INSCRIPTION MYSTERIEUSE QUE TU DOIS DECHIFFRER.



TU TROUVERAS TOUTES LES LETTRES DANS LES BAROFI (et tu te régaleras par la même occasion).

Une fois l'inscription déchiffrée, tu devras affronter cette deuxième épreuve : Classe par ordre de préférence les 10 trésors que tu préférerais découvrir.

A Des billets de banque
B Des armes précieuses
C Des pièces d'or
D Des bijoux
E Des tableaux
F Des pièces de monnaie rares
G De la vaisselle d'or
H Des manuscrits
I Des statues
J Des pierres précieuses

IMPORTANT

Tu devras envoyer ensuite ton bulletin-réponse, soigneusement rempli au stylo à bille, en majuscules et sans rature, ainsi que 50 emballages Barofi ou Barofrui, dans une enveloppe timbrée à : Concours Jim Barton - UFICO - B.P. N° 4 - 77-CHAMPS-SUR-MARNE.

Dès demain, commence à acheter des succulents Barofi. Bonne chance !

REGLEMENT

UFICO/BAROFI organise du 1er mars 1969 au 31 mai 1969 un concours doté de 1000 prix et dont le règlement est le suivant :

Art. 1 : Le concours est ouvert aux personnes résidant en France métropolitaine. Sont exclus les membres des sociétés organisatrices et leurs familles.

Art. 2 : Tout concurrent peut envoyer plusieurs bulletins. Seul le meilleur sera classé. Les envois incomplets, illisibles, seront éliminés. Ceux insuffisamment affranchis ou recommandés seront refusés.

Art. 3 : Aucune information supplémentaire ne sera donnée avant les résultats.

Art. 4 : Le règlement, les réponses exactes aux questions 1 et 2, la liste des prix ainsi que la composition du jury, indépendant de Barofi, seront déposés chez l'huissier du concours.

Art. 5 : Les concurrents seront classés comme suit :
Question 1 : nombre de lettres placées sans erreur, par référence au message exact.
Question 2 : nombre de trésors placés à la suite et sans erreur à partir du 1er dans l'ordre du jury, puis départagés par le nombre des autres trésors bien placés, puis par la place du 1er des autres trésors bien placés, puis par les écarts. La liste type sera établie par un jury de spécialistes.

Art. 6 : les ex æquo irréductibles, informés par lettre, seront départagés par une question subsidiaire : rédaction d'un slogan sur Barofi en 15 mots maximum. Le jury jugera et classera les réponses.
Ses décisions seront sans appel. Il tranchera toutes les difficultés non prévues au règlement ou relatives à son interprétation ou son application.

Art. 7 : la participation au concours entraîne l'acceptation sans réserve de son règlement.

BULLETIN-REPONSE

à faire parvenir avant le 31 mai 1969 suffisamment affranchi et non recommandé à : Concours Jim Barton - Ufico - B.P. N° 4 - 77-CHAMPS-S/MARNE.

Communication de l'archéologue .... Age ....
(inscris ici tes nom et prénom)

Rue .... N° .... Ville .... Dépt ....
(ici ton adresse)

Voici ce que dit l'inscription mystérieuse (en majuscules)

....
....
....
....
....

Ci-joint 50 emballages de Barofi ou Barofrui.

Voici, par ordre de préférence, le classement des 10 trésors : (ici, inscris dans chaque case la lettre correspondant au trésor à classer, le trésor préféré dans la case n° 1, le second dans la case n° 2 et ainsi de suite).

1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	

RIRE

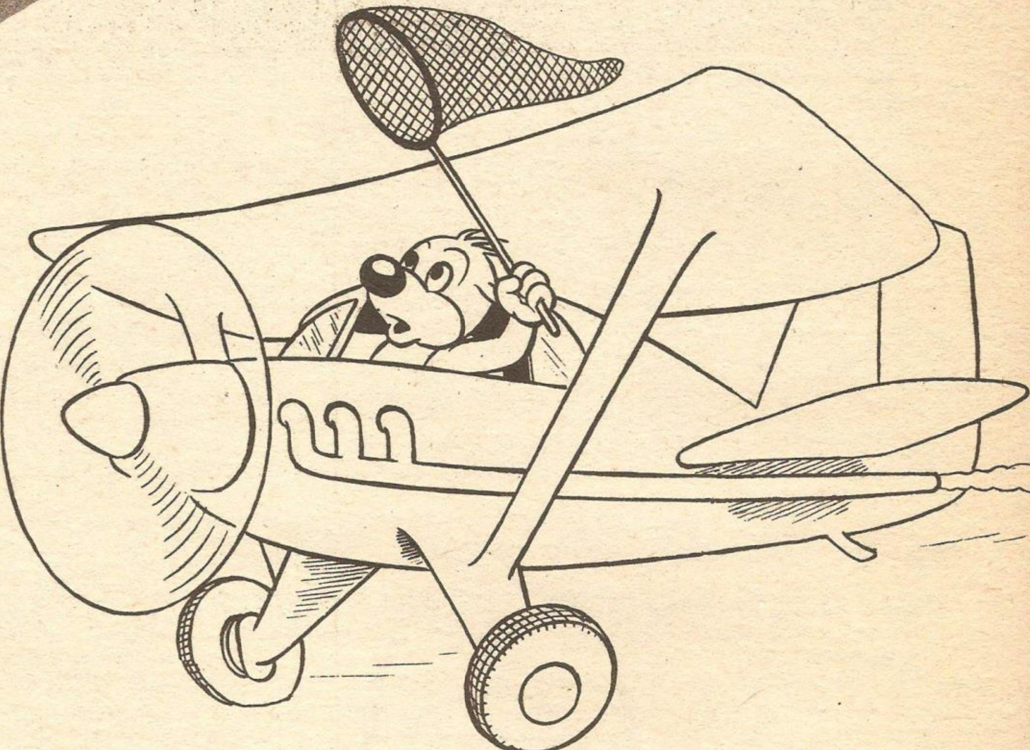
LA CHASSE AUX " POCHES " EST OUVERTE

Mais pour les trouver plus facilement...

Allez directement chez votre marchand de journaux.

Dans chaque " Poche " 100 jeux 100 gags 200 pages de rire

2 F seulement





RIRE



RIRE

RIRE

LOUP-NOIR

LA PRAIRIE DES COMANCHES

YEA, SHINOOK, YEA !

LOUP NOIR RECONNUT LES COMANCHES. ILS AVAIENT PRIS UN RACCOURCI.










CALME, SHINOOK, CALME !
YIHHIIIA !


LA PRAIRIE EST ASSEZ GRANDE POUR TOUS, COMANCHE !


TU L'AURAS VOULU, HOMME !


HAA ! EU !


ARRIÈRE, TOPEE ! NE MORDS PAS !


POURQUOI T'ÊTRE ACHARNÉ SUR MOI ? JE SUIS COMME TOI UN HOMME ROUGE, UN FILS DES PLAINES !


TU N'ES QU'UN SIOUX, ET JE CRACHE SUR LES SIOUX !
1240-2


REGARDE-MOI ! JE SUIS SIOUX À MOITIÉ ET APACHE À MOITIÉ. JE SUIS LOUP NOIR, L'HOMME SEUL !


TES DEUX SANGS SONT MAUVAIS. TU N'ES... TU N'ES...
NE PARLE PAS. JE N'AI PAS FRAPPÉ POUR TUER.


JE TE RAMÈNERAI JUSQU'À TON CAMP. L'HOMME-MÉDECINE TE GUÉRIRA.


TU N'OSERAS PAS. LES COMANCHES RÉPONDRONT À TON DÉFI PAR LE DÉFI DU SANG.


LE COMANCHE PERDIT CONNAISSANCE ALORS LOUP NOIR LE SANGLA EN TRAVERS DE SON CAYUSE.
YAR ! SHINOOK, TU ES LE PLUS RAPIDE ! SANS CES RACCOURCIS, TU AURAIS LAISSÉ LEURS CHEVAUX EN ARRIÈRE !


LES TEPEES DES COMANCHES SE TROUVAIENT À UN JOUR DU COUCHANT.
BOIS. LA FIÈVRE COURT DANS TON CORPS.
N'ATTENDS PAS QUE J'EMBRASSE TES MAINS !


YA, SHINOOK !


1240-3


UN CAVALIER ! CE N'EST PAS BLAIREAU GRIS ! CORNE D'ÉLAN, NON PLUS !


HOMMES DES HAUTES TERRES JE RAMÈNE VOTRE GUERRIER. IL VIT !

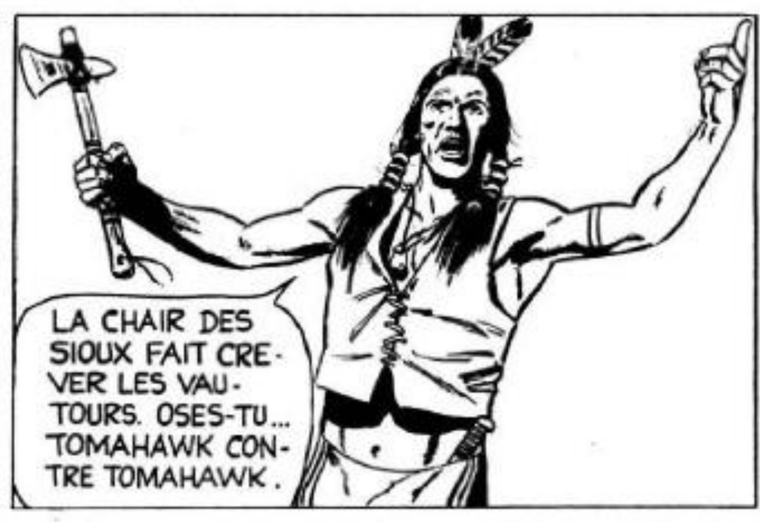

L'AUTRE EST MORT DE MA MAIN. À LA FLÈCHE, J'AI RÉPONDU PAR LA FLÈCHE !


TU N'AVAIS PAS À PASSER SUR LES TERRES DES COMANCHES !


IL A TUÉ BLAIREAU GRIS ET FRAPPÉ CORNE D'ÉLAN. IL NOUS PORTE LE DÉFI DU SANG !


JE CONDUIS ICI LE BLESSÉ POUR QUE L'HOMME-MÉDECINE LE GUÉRISSE. JE NE PORTE AUCUN DÉFI.


IL N'OSE PAS RÉPONDRE AU DÉFI DU SANG : HOMME CONTRE HOMME. TOMAHAWH CONTRE TOMAHAWK !


LA CHAIR DES SIOUX FAIT CREVER LES VAUTOURS. OSES-TU... TOMAHAWK CONTRE TOMAHAWK.


AYAAA !
YEAA !
12404


JE DIS ENCORE QUE LA PRAIRIE EST À TOUS !

LA PRAIRIE DES COMANCHES EST AUX SEULS COMANCHES !

EST-CE LA LOI DES COMANCHES OU CELLE DU MANITOU ?









(1) CERCLE DES TENTES OÙ L'HÔTE ÉTAIT INTOUCHABLE.


YEA SHINOOK, HEYAA !


TU ES LE VENT ET LE NUAGE, SHINOOK! LEURS CHEVAUX FOUS RESTENT EN ARRIÈRE !


SON CAYUSE A DES AILES ET DU VENT SOUS LES SABOTS !


IL VA DROIT SUR LES GRANDS ROCHERS. TU CONNAIS LE PASSAGE DES COYOTES, NEZ-FENDU.


QUATRE CAVALIERS COUPAIENT VERS LE NORD.
AYI-HAA !


LES AUTRES N'ONT PAS DISPARU DANS LA TERRE !


HOO, SHINOOK. LES RACCOURCIS, ENCORE !
1240-6


HIYAAR ! IL S'EST LAISSÉ PRENDRE !

















[1] VÉGÉTATION DE FOURRÉS.


C'EST LUI. GRIFFE D'OURS. C'EST SON CAYUSE QUI HENNIT.

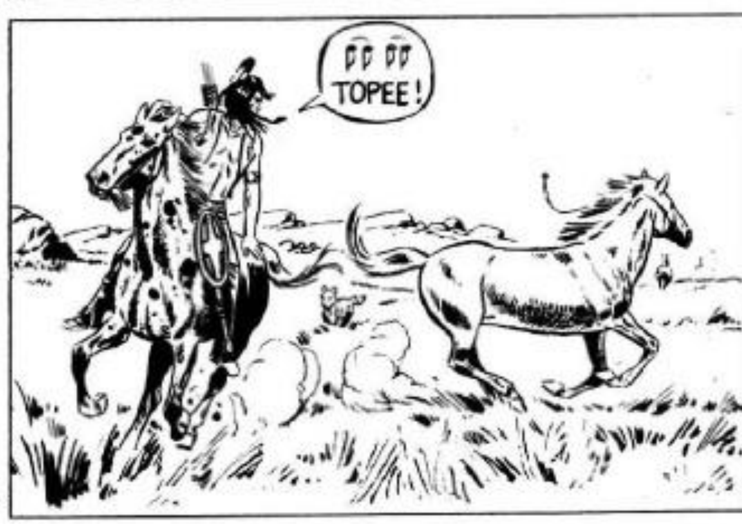

TOPEE ! IYA - HEE !


LA PRÉSENCE DU LOUP AFFOLAIT LES CHEVAUX.




SHINOOK ! HIAARRR ! SHINOOK !


LES COMANCHES SONT DES DINDONS QUI GLOUSSENT DU CÔTÉ DU BRUIT.


TOPEE !
1240-8


IL NE PASSERA PAS LA RIVIÈRE. LA PRAIRIE DES COMANCHES BOIRA SON SANG.


LE SOLEIL DÉCLINAIT VERS L'HORIZON DE L'OUEST.
TANTÔT LOUP-NOIR DISTANÇAIT LES COMANCHES, TANTÔT IL LEUR LAISSAIT PRENDRE DU TERRAIN.


ILS ESPÈRENT TOUJOURS, SHINOOK. MAIS TU ES COMME LE VENT INFATIGABLE.

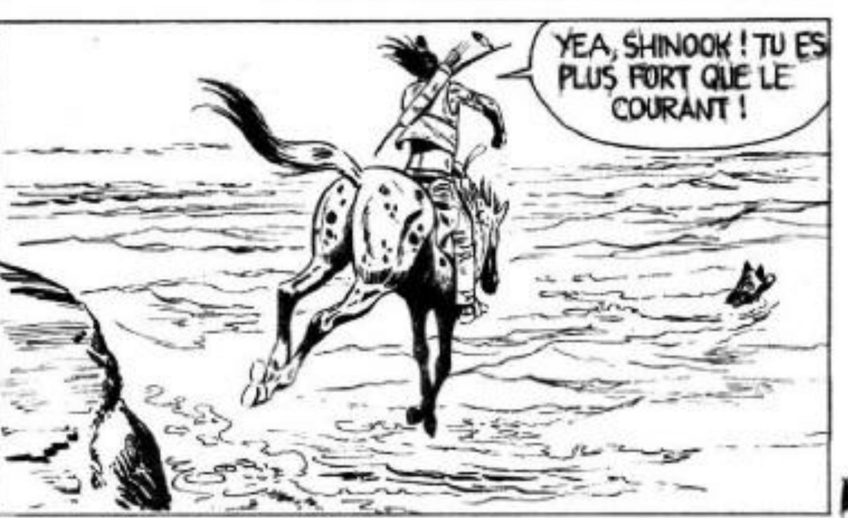

IL VA DROIT À LA PLATE RIVER. IL N'IRA PAS PLUS LOIN.


TU ES LE PLUS FORT, SHINOOK. REGARDE LES EAUX TRANCHANTES.


D'UN BOUT À L'AUTRE NOUS AVONS TRAVERSÉ LA PRAIRIE DES COMANCHES !


ICI, TOPEE ! SAUTE ! À NOTRE TOUR DE LES DÉFIER !


LES EAUX L'ARRÊTENT ! IL EST À NOUS !
1240-9


YEA, SHINOOK ! TU ES PLUS FORT QUE LE COURANT !


LA CHARGE DES COMANCHES ROULAIT VERS LE FLEUVE.
IL N'A PAS OSÉ REGARDER LA MORT EN FACE.


QU'ATTENDEZ-VOUS POUR SUIVRE LE LOUP ?


NOUS SOMMES PLUS FORTS QUE LES EAUX TRANCHANTES, SHINOOK !


LES CHEVAUX COMANCHES S'AFFOLAIENT DANS LES REMOUS.
IL A LE DIABLE EN CROUPE !


ILS RETOURNENT À LA BERGE, SHINOOK. ET LEURS FLÈCHES SONT IMPUISSANTES !


NE REMETS JAMAIS PLUS LES PIEDS DANS LA PRAIRIE DES COMANCHES.

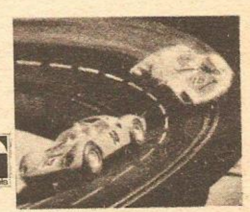

CALME, TOPEE ! LEURS MENACES SONT DES FEUILLES MORTES DANS LE VENT.
1240-10


LES OMBRES DU SOIR S'ÉTENDAIENT SUR LE FLEUVE ET LES PLAINES.
LA PRAIRIE SERA TOUJOURS À TOUS ! TOUJOURS !



Avec le JEU CONCOURS PRIMÉ

Gagnez 250 F et un formidable circuit Carrera JR



Sommaire

Le PENSE JEU

O. A. GRANDJEAN

Jamais plus vous ne direz : « Je m'ennuie ! Je n'ai rien à faire ! » Chaque semaine le pense-jeu vous propose quelques idées pour vous amuser. Conservez-le...

Si vous êtes seul chez vous.

LES PUZZLES :

Choisissez deux grandes images ou deux belles pages de magazine illustré. Collez-les sur un carton léger. Lorsque votre collage est sec, coupez chaque image en 8 morceaux. Puis essayez de reconstituer chacune d'elles, à partir d'abord des morceaux séparés en deux tas distincts ; ensuite, après avoir mélangé ensemble les seize éléments composant les deux images, ce qui est beaucoup plus difficile.

Entraînez-vous d'ailleurs à reconstituer chaque puzzle dans le minimum de temps. Si vous êtes très fort, coupez vos images en 10 ou 12 éléments. Dans le cas contraire, six morceaux seront suffisants pour commencer à vous familiariser avec ce jeu.

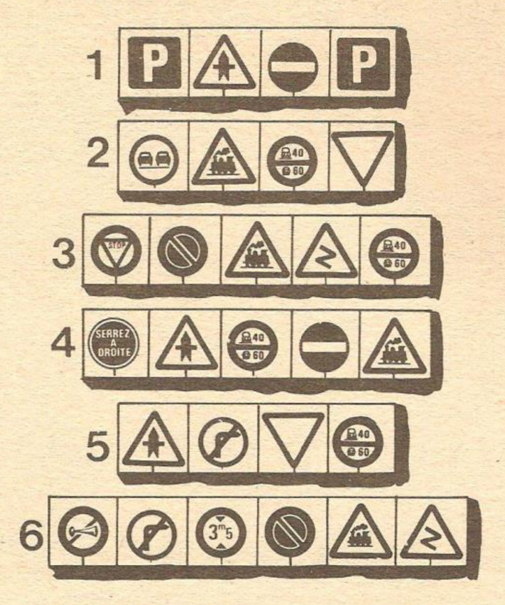
Si vous êtes plusieurs.

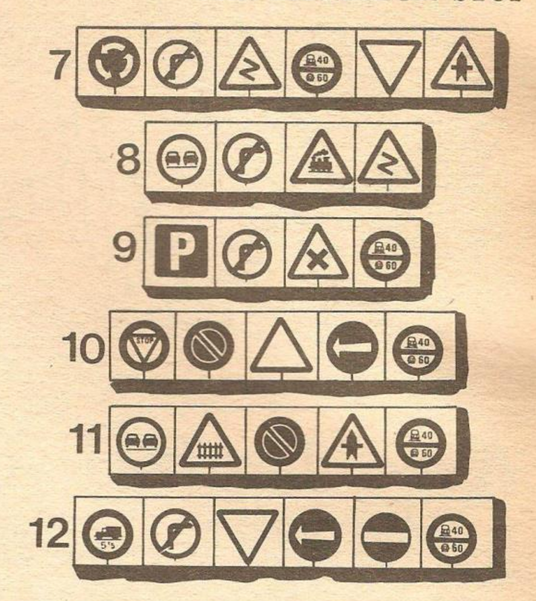
LE MARCHAND DE MARRONS :

(Au moins 6 joueurs). Voici un jeu qui vous occupera pendant les récréations. Tracez sur le sol un grand carré (le sac de marrons) et un grand rond (la poêle). Deux joueurs, les marchands de marrons, se placent dans la poêle et les autres, les marrons, dans le sac. En tapant dans ses mains, l'un des marchands donne l'ordre aux autres joueurs de quitter le sac et de se disperser dans la cour. Puis, son camarade et lui se lancent à la poursuite des « marrons ». Tout joueur touché est placé dans la poêle et il ne peut en sortir que si l'un des « marrons » encore libre vient le toucher à l'épaule. Le jeu s'arrête lorsque tous les marrons sont en train de « griller » !

LE CODE DU CODE

PAR MONSIEUR STOP

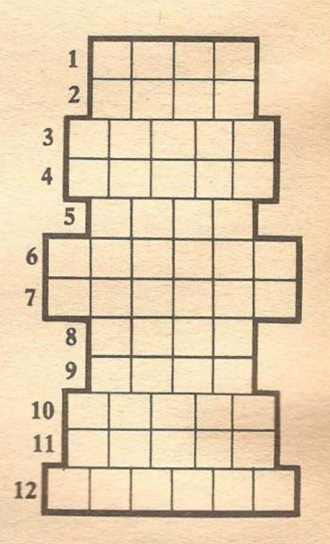




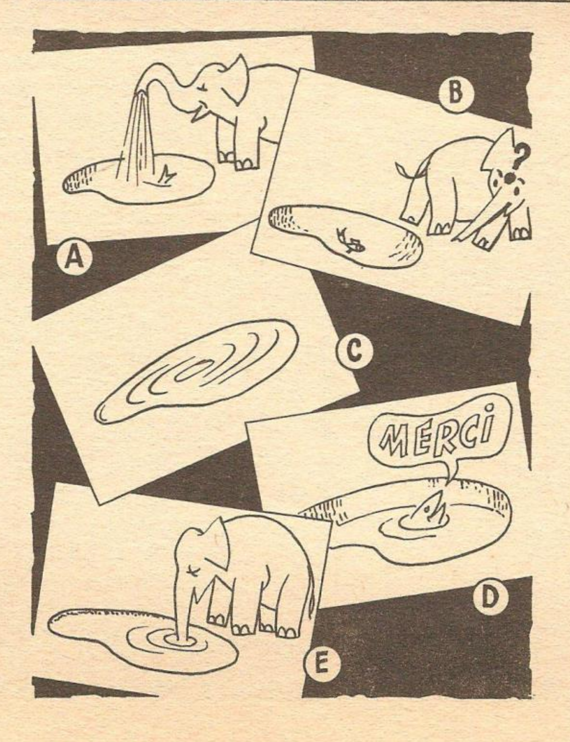
Dans les douze lignes horizontales de la grille ci-dessus figurent douze noms relatifs à l'automobile.
Mais ces noms ont été codés c'est-à-dire que les lettres ont été remplacées par des signes conventionnels. Chaque lettre est toujours représentée par le même signe.
Je vous révèle, par exemple que :
— le sens interdit est toujours la lettre « i » ;
— la limitation de vitesse « 40/60 » est toujours la lettre « e ».
Pour ce code nous avons employé les signes du Code de la route, ce qui explique le titre de ce jeu : « le code du code ».

Trouvez les douze noms relatifs à l'auto

Placez les lettres et les noms au fur et à mesure que vous les découvrez dans les cases de la grille « muette » (ci-contre).
Encore une révélation pour vous aider :
Il y a, parmi ces mots : VOLANT, MOTEUR, BOUGIE.
Découvrez tout d'abord leur emplacement dans la série, cela vous aidera à trouver les autres noms.



(Solution page 66.)



LE BON SENS

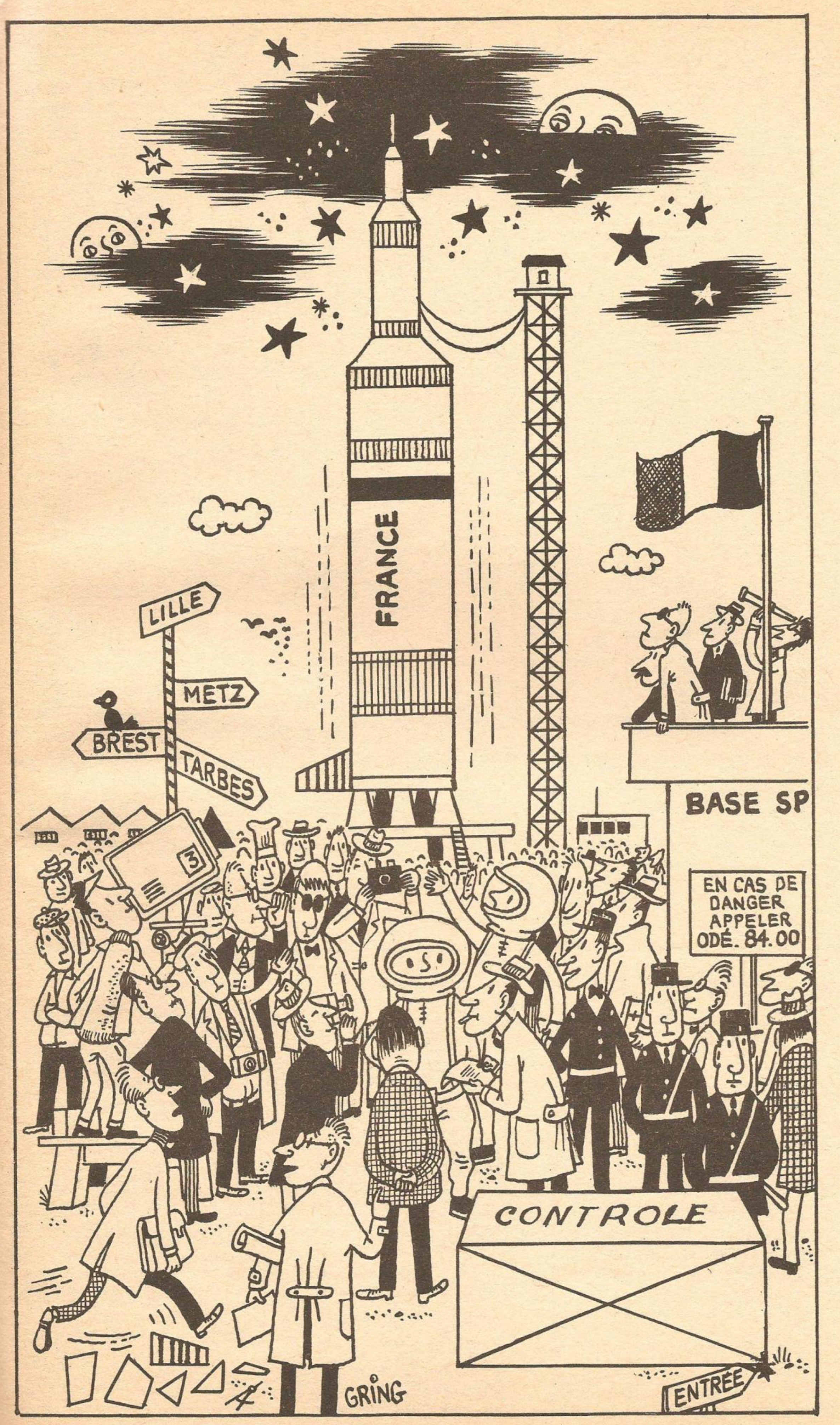
PAR ROGER DAL

A première vue on ne comprend pas très bien cette histoire d'éléphant et de poisson !

Les cinq petites scènes de A à E n'ont pas été placées dans l'ordre du « bon sens ».

Si vous avez du bon sens, vous remettrez tout en place en indiquant l'ordre qui convient.

(Solution page 66.)



CINQ EN UN

PAR O. A. GRANDJEAN

Attention au départ

Quel remue-ménage sur cette base de lancement ! Bientôt ce sera le départ vers la lune et pourtant... pourtant tout n'est pas prêt !

Voici cinq jeux, qui, une fois résolus permettront aux cosmonautes de partir !

●

1° Un intrus a réussi à s'introduire sur l'aire de lancement. Où se cache-t-il ?

●

2° En localisant sur une carte de France les villes indiquées sur les panneaux routiers, situez la ville où se trouve cette base spatiale.

●

3° Une pièce de la fusée a été enlevée. Trouvez le morceau manquant.

●

4° Découvrez les cinq anomalies disséminées dans ce dessin !

●

5° Pour rentrer sur l'aire de lancement, il faut franchir le barrage (CONTROLE). Pour subir avec succès cette épreuve, il faut suivre **toutes les lignes** de la figure en commençant par le point marqué d'une étoile, sans jamais repasser sur le même tracé.

(Solution page 66.)

TROUVEZ LA VILLE...

Par Monsieur STOP

①

E		G	I	
A			E	E
E		C	A	
	E			I
A			A	M

②

C		N		L
	V		N	T
	N	T		N
	N	N		M
	C	H		T

③

A			E	Z
	O		I	E
O	A		I	
K	R	I		
T	A			E

④

	O	U		E
	I		O	T
	A	N		E
	O	R		E
	I		U	E

⑤

	O	G	E	
	A	D	A	
A		M	O	
	I	E	U	
E			E	

⑥

A	N	N		
	T	U	V	
M	A	R		
	F	F		T
G		N	I	

Dans ce dessin figurent, en lignes horizontales, six groupes de cinq mots. Ces cinq mots ont, bien entendu, toujours cinq lettres.
Mais vous voyez qu'il y a des trous, c'est-à-dire qu'il y a des lettres qui manquent dans les mots. Or, pour tous les mots d'un groupe, la lettre manquante est toujours la même. Il faut d'abord trouver quelle est la lettre manquante dans chaque groupe. Pour vous aider un peu, je veux bien vous confier que dans le groupe n° 1 la lettre qui manque est partout le « N » ce qui donne les mots : ENGIN, ANNÉE, ENCAN, NENNI, ANNAM.
Trouvez maintenant les cinq autres lettres manquantes.
En assemblant ces six lettres dans l'ordre convenable vous formerez le nom d'une ville de France.
Quelle est cette ville ?

(Solution page 66.)

jeu des anomalies

Dans cette lettre de Philippe, sept anomalies se sont glissées. A vous de les découvrir !

3 juin 1967.

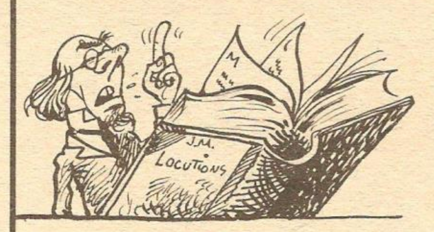
Mon cher Philippe,

Je pars lundi 31 juin pour Londres. Je voyagerai à bord d'un moyen-courrier type « Boeing 707 ». Je survolerai Jersey et l'Irlande et j'atterrirai à l'aéroport de Croydon, près de Londres. Je serai logé dans un hôtel près d'un monument moderne : « la Tour de Londres ». Le programme des excursions comprend une promenade en bateau sur le « Times » qui est la Seine des Londoniens et une visite à la statue de la Liberté. Quand les hélices de l'avion se mettront en marche, je penserai à tous mes amis.

A bientôt, amicalement,

Michel.

(Solution page 66.)



CE QUE PARLER VEUT DIRE...

Voici 2 locutions. A vous de trouver parmi les 3 définitions qui vous sont proposées, quelle est la bonne.

FORCER LA MAIN A QUELQU'UN

1. Contraindre quelqu'un à faire quelque chose.
2. Donner une vigoureuse poignée de main.
3. Tordre la main de son adversaire en luttant.

IL A LE COUTEAU SOUS LA GORGE

1. Il est contraint par quelqu'un d'agir sous la menace.
2. Il a une voix étouffée.
3. Il se coupe en se rasant.

(Solution page 66.)

LE JEU DES BULLES

PAR ROGER DAL

1 On ne va pas si vite à un carrefour
Ou allez-vous? Montez si vous 2 voulez?
3 Montrez moi vos papiers
4 Vous manquez simplement d'essence!
5 Si j'avais pas freiné je lui rentrais dedans
6 Mais j'avais la priorité
Ma panne est-ce que 7 c'est grave?
C'est rien juste le pare-chocs et l'aile un peu 8 froissés
9 Est-ce qu'ils peuvent monter aussi?
BERNAY
A B C D E F G H I
GRING

Ce carrefour très encombré est un signe des temps : l'auto est quelquefois un sujet de discorde plutôt qu'un moyen de locomotion.
Notre ami Gring, après avoir terminé ce dessin s'est embrouillé dans les bulles et les paroles prononcées sont interverties.
En utilisant les lettres et les chiffres rendez à chacun la phrase qu'il doit normalement prononcer.

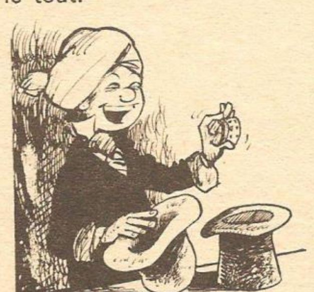
(*Solution page* 66.)



AVEZ-VOUS DU FLUIDE ?

Vous avez bien une petite réserve de fluide magique pour réussir ce tour sensationnel ! Non ? Allons donc ! Munissez-vous de :
— Un jeu de 32 ou 52 cartes ;
— Deux chapeaux (ou deux boites en carton d'égales dimensions).C'est tout !

Installez vos amis, vos parents et commencez votre numéro.
« Mesdames, Messieurs ! Prenez le jeu et battez-le bien. Les cartes sont-elles bien battues ? Oui. Choisissez à présent trois cartes et donnez-moi le reste du jeu que je mets dans l'un des chapeaux. Maintenant, je couvre celui-ci avec l'autre chapeau et je secoue bien le tout.



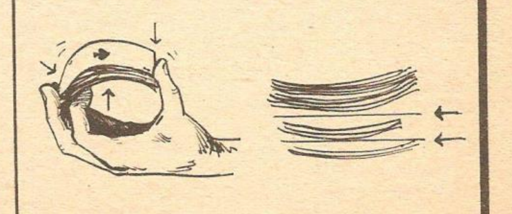
Dans le chapeau contenant les cartes, mettez les trois que vous avez choisies. Je secoue soigneusement encore une fois. Maintenant, je me concentre en regardant à l'intérieur et, grâce au fluide magique qui parcourt mes doigts, je sors du chapeau les trois cartes choisies. Et voilà ! »

EXPLICATION DU TOUR DE CARTES

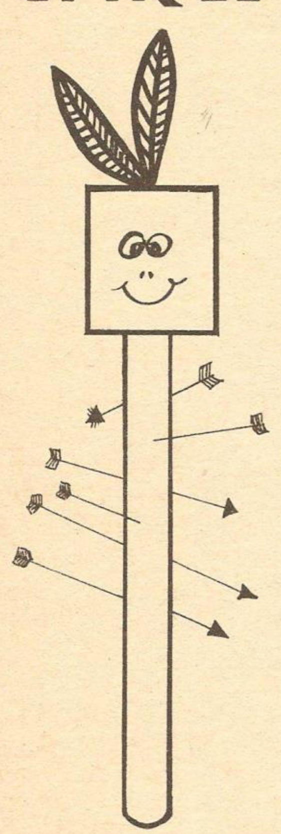
En mettant la première moitié du jeu dans le chapeau, vous le pliez légèrement (dessin).

Les 3 cartes mises par le spectateur se mélangent bien avec les autres quand on secoue le chapeau, mais n'étant pas courbées, elles sont facilement repérables.

N'oubliez pas, en enlevant le jeu du chapeau, de le redresser (discrètement).



TROMPERIE OPTIQUE



Combien voyez-vous de flèches plantées dans ce poteau ?

(*Solution page* 66.)



Petit coup d'œil au miroir

Avant de partir pour faire les commissions avec son petit garçon et son chien cette dame jette un dernier coup d'œil dans le grand miroir du vestibule pour voir si sa toilette est sans défaut.
Mais le miroir, qui aime sans doute la plaisanterie, renvoie une image qui présente de nombreuses différences avec la réalité. Il y en a au moins douze... peut-être plus.

(*Solution page* 66.)

CHARADES

Mon premier se trouve au milieu de ma figure.

Mon second se promène sans vêtements !

Mon troisième se pose au coin de la joue.

... Et mon tout est une jolie fleur aquatique.



Mon premier est le mari de ma mère.

Mon second est voyelle.

Mon troisième longe la voie.

... Et mon tout est un oiseau exotique.



Mon premier est une île au large de La Rochelle.

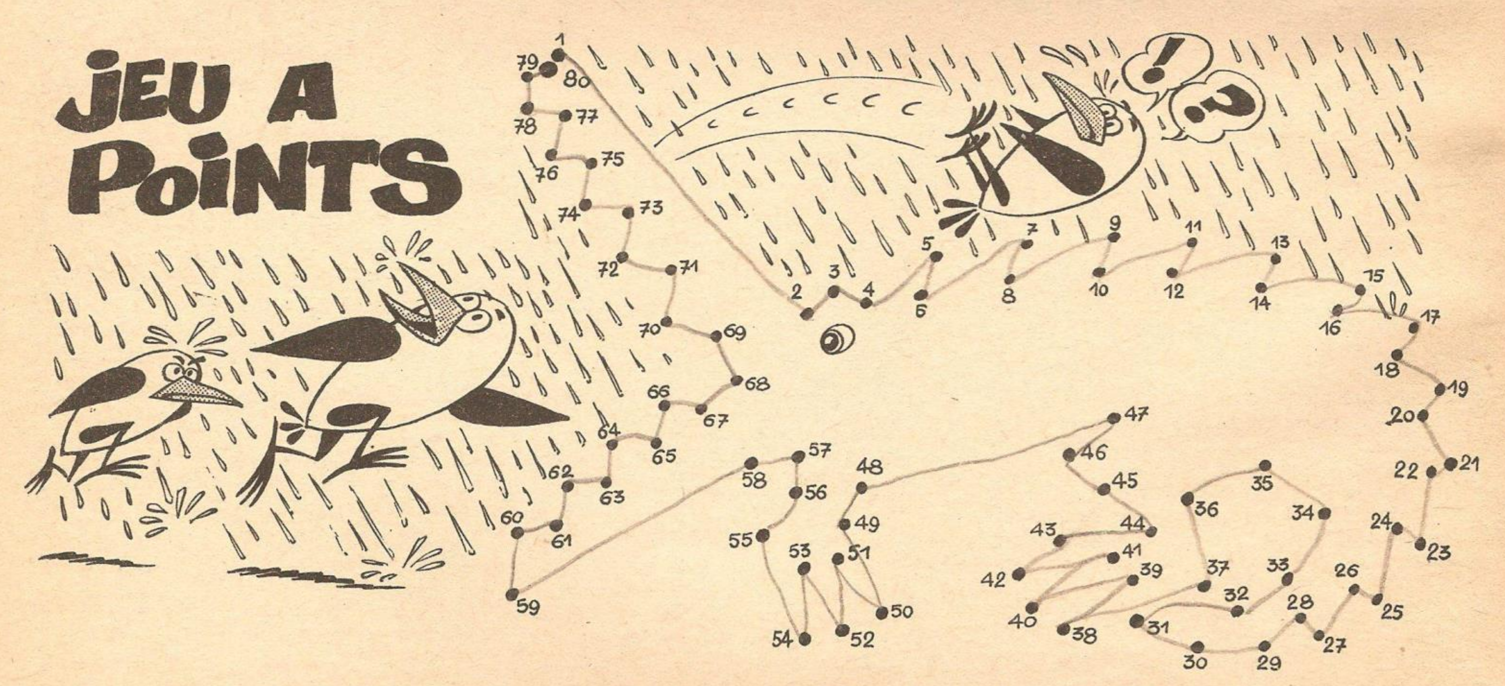
Mon second est nécessaire pour faire la tarte.

Mon troisième est à la fois rivière et département.

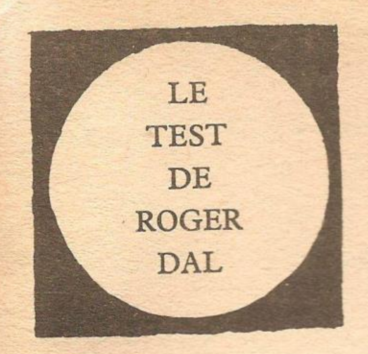
... Et mon tout aiguise les ciseaux et les couteaux.

(*Solution page* 66.)

JEU A POINTS

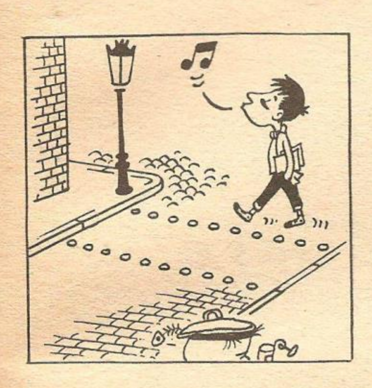


« Il pleut ! Vite, mettons-nous à l'abri ! » Je crains bien que ces deux oiseaux aient une mauvaise surprise... Pourquoi ? Reliez ces points entre eux et vous le saurez.

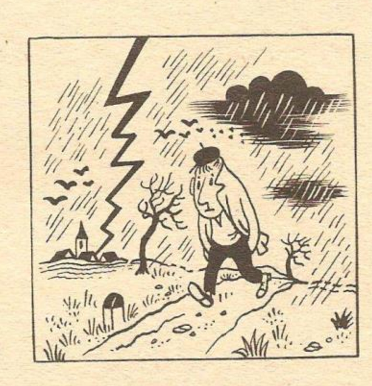


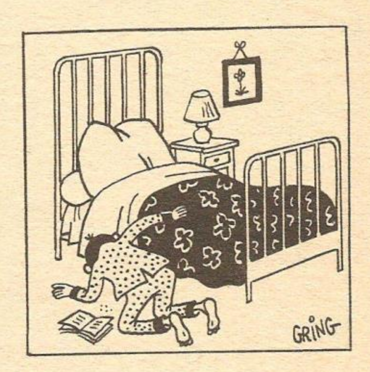
Etes-vous timide, hardi ou téméraire ?

Certains foncent tête baissée dans les aventures les plus risquées, d'autres restent prudemment sur leurs gardes. On peut être timide, prudent, hardi, audacieux ou téméraire.
Quelle est votre position sur cette " échelle des risques " ?. Vos réponses à ces quelques questions vont le dire.



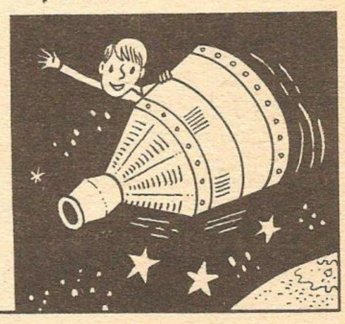






	OUI	NON
1. *Êtes-vous mal à votre aise quand vous parlez à quelqu'un beaucoup plus grand que vous?.................*		
2. *Traversez-vous les rues généralement en dehors des clous?.............*		
3. *Quand vous voyez une bagarre, une manifestation dans la rue, allez-vous voir de très près de quoi il s'agit?........*		
4. *Quand vous serrez la main de quelqu'un, tendez-vous généralement la main le premier? ....*		
5. *Êtes-vous gêné et travaillez-vous moins bien quand on vous observe?...*		
6. *Quand un chien devient menaçant, fuyez-vous à toute allure?..........*		
7. *Attendez-vous longtemps à la porte avant de sonner quand vous devez faire une visite qui ne vous plaît pas?.....*		
8. *Est-ce que cela vous plairait d'être dompteur? ....*		
9. *Quand un commerçant se trompe en vous rendant la monnaie, faites-vous rectifier, même s'il s'agit d'une toute petite somme?....................*		
10. *Craignez-vous l'orage, les éclairs et le tonnerre?...................*		
11. *Pour vivre heureux, vivons cachés... Êtes-vous d'accord?..................*		
12. *Êtes-vous gêné et rougissez-vous quand on fait en public des éloges de vous? ....*		
13. *Quand vous êtes au café ou au restaurant avec vos parents et que le garçon vous sert autre chose que ce que vous avez commandé, le buvez-vous tout de même sans rien dire?........*		
14. *Regardez-vous quelquefois sous votre lit avant de vous coucher, pour constater qu'il n'y a vraiment personne dessous?.........................*		
15. *Vous êtes-vous déjà attaqué à bien plus fort que vous, dans n'importe quel domaine : jeu, bagarre, compétition sportive, etc.?...................*		
16. *Parlez-vous plutôt fort?.........*		
17. *Pouvez-vous vous promener seul, la nuit, en pleine campagne, sans une certaine angoisse?..................*		
18. *Seriez-vous volontaire pour faire partie de l'équipe des premiers hommes qui iront sur la lune?...............*		

Marquez un point chaque fois que vous avez répondu « oui » à l'une des questions suivantes : 2, 3, 4, 8, 9, 15, 16, 17, 18.
Un point également pour « non » à : 1, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14.
Faites le total de vos points, puis voyez les solutions page 66 pour savoir ce qu'il faut en penser.





Claude Marcel LAURENT

Essayez de lire dans cette grille le plus grand nombre possible de noms d'**oiseaux**. Pour chaque nom, vous pouvez partir d'une lettre quelconque à votre choix ; mais il faut ensuite toujours prendre la lettre suivante dans une des cases voisines par un côté ou par un coin. Il est permis naturellement d'employer la même lettre deux fois de suite.

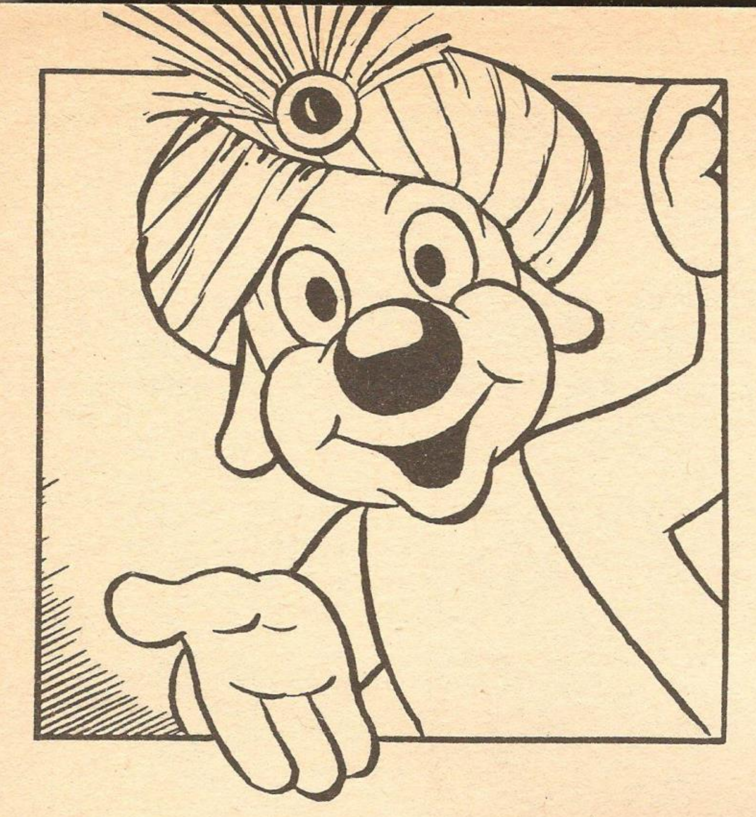
Comptez les oiseaux que vous aurez trouvés et consultez ensuite votre « tableau de chasse ».

F	H	E	O	C
Q	O	C	A	I
M	U	R	L	N
N	D	E	T	I
O	I	P	M	E

Tableau de chasse

— Moins de 5 oiseaux : Bien maigre
— De 5 à 7 oiseaux : Moyen
— De 8 à 10 oiseaux : Honnête
— De 11 à 15 oiseaux : Brillant
— Plus de 15 oiseaux : Merveilleux

(*Solution page* 66.)



PLUS FORT QUE LE MARC DE CAFÉ !

PLUS VISIONNAIRE QUE LA BOULE DE CRISTAL !

PLUS FANTASMAGORIQUE QUE LE PENDULE !

UNE DÉCOUVERTE PHÉNOMÉNALE

LE ZIP MAGIQUE

Ce gadget que vous offre PIF va vous permettre de deviner le caractère de vos amis. Pour cela, il vous suffit de souffler dans le creux de votre main. Puis d'y placer le ZIP MAGIQUE.

QUE DIT-IL ?

S'il lève la queue	Vous êtes distrait. Attention, il se pourrait bien que vous n'alliez pas en classe jeudi prochain !
S'il lève la tête	Vous aurez l'humeur vagabonde. Je " vois " un voyage entre juin et septembre de cette année !
S'il lève la tête et la queue	Vous êtes gourmand. Si vous mangez plus que de coutume, faites attention à votre foie.
S'il bouge continuellement	Vous êtes expansif, gai, mais mélancolique parfois. Allez voir un film triste avec une fin heureuse.
S'il bouge à peine	Vous êtes sage. Je " vois " vers la fin de l'année un cadeau pour vous.
S'il se roule	Vous êtes timide. Un tour du monde vous est conseillé.
S'il tombe de votre main	Vous êtes un peu nerveux. Ramassez-le !



ENIGME... UN TÉMOIGNAGE DOUTEUX

PAR MOALLIC

Suivez bien l'enquête de Ludovic, détective privé. En regardant attentivement les dessins et en lisant les textes, vous pourrez trouver la solution de l'énigme. A vous d'être un brillant détective!



1. Un cambriolage a été commis à l'hôtel du Cheval Noir. Le détective Ludovic est arrivé le matin pour l'enquête.



2. Avec le gardien, ils montent au premier étage, vers le lieu du délit.



3. On a volé le linge que contenait la chambre.



4. En attendant de trouver le voleur, Ludovic a quand même trouvé un coupable.

5. Ludovic a trouvé deux preuves des mensonges du veilleur de nuit et de ses fautes. Et vous, les avez-vous trouvées ? Si oui, Bravo. Sinon, regardez la solution en page 66.



méli melo totaux

PAR M. STOP

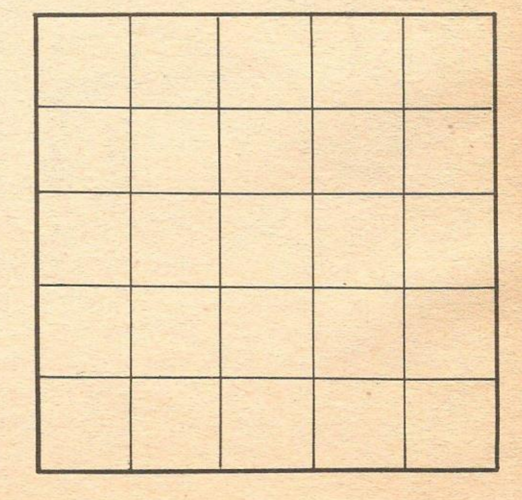
1	5	4	3	2	1	5	4	3	2
2	1	5	4	3	2	1	5	4	3
3	2	1	5	4	3	2	1	5	4
4	3	2	1	5	4	3	2	1	5
5	4	3	2	1	5	4	3	2	1



DÉCOUPEZ LES DIX BANDES AVEC LES CHIFFRES

DÉCOUPEZ CE CARRÉ DE 25 CASES.





COMMENT Y JOUER ?

Ce jeu se joue à deux, l'un des partenaires aura les bandes blanches à chiffres noirs et l'autre les bandes noires portant des chiffres blancs.

On tirera au sort pour savoir qui commencera.

Toute partie comportera au moins deux jeux, le premier qui commence étant généralement avantagé. Avec deux jeux successifs DONT ON AJOUTE LES POINTS, la compensation se fait d'elle-même.

On joue sur le carré de 25 cases.

Le premier à jouer dépose la première bande de son choix sur le carré. Il dépose à son gré cette bande verticalement ou horizontalement. Mais, attention, ensuite il ne pourra plus changer de sens en cours de partie et ses bandes successives seront toujours posées dans le même sens vertical ou horizontal.

Cependant il ne sera pas obligé de placer ses bandes côte à côte, il peut donc s'il le veut laisser un intervalle entre deux bandes successives.

Le second joue à son tour et pose sa bande en travers de celle de l'adversaire et dans le sens opposé. Il ne pourra pas, lui non plus, changer de sens en cours de partie. Si l'adversaire a posé sa bande verticalement il posera la sienne horizontalement et toutes ses bandes seront posées horizontalement au cours de la partie.

Le jeu consiste (vous l'avez déjà deviné) à cacher les chiffres les plus élevés de l'adversaire, le gagnant étant celui qui, en fin de partie, lorsque toutes les bandes auront été posées, aura le plus fort total de points visibles.

Encore quelques règles :

— les bandes doivent former un carré parfait couvrant entièrement le carré divisé.

— on doit poser sa bande, jamais la glisser sous une autre.

— les bandes de chaque joueur doivent occuper les cinq divisions du carré dans le sens adopté.



UNE PARTIE TYPE

	3			
	4			
	5			
	1			
	2			

	3			
	4			
4	5	1	2	3
	1			
	2			

2	3			
3	4			
4	5	1	2	3
5	1			
1	2			

2	3			
3	4	5	1	2
4	5	1	2	3
5	1			
1	2			

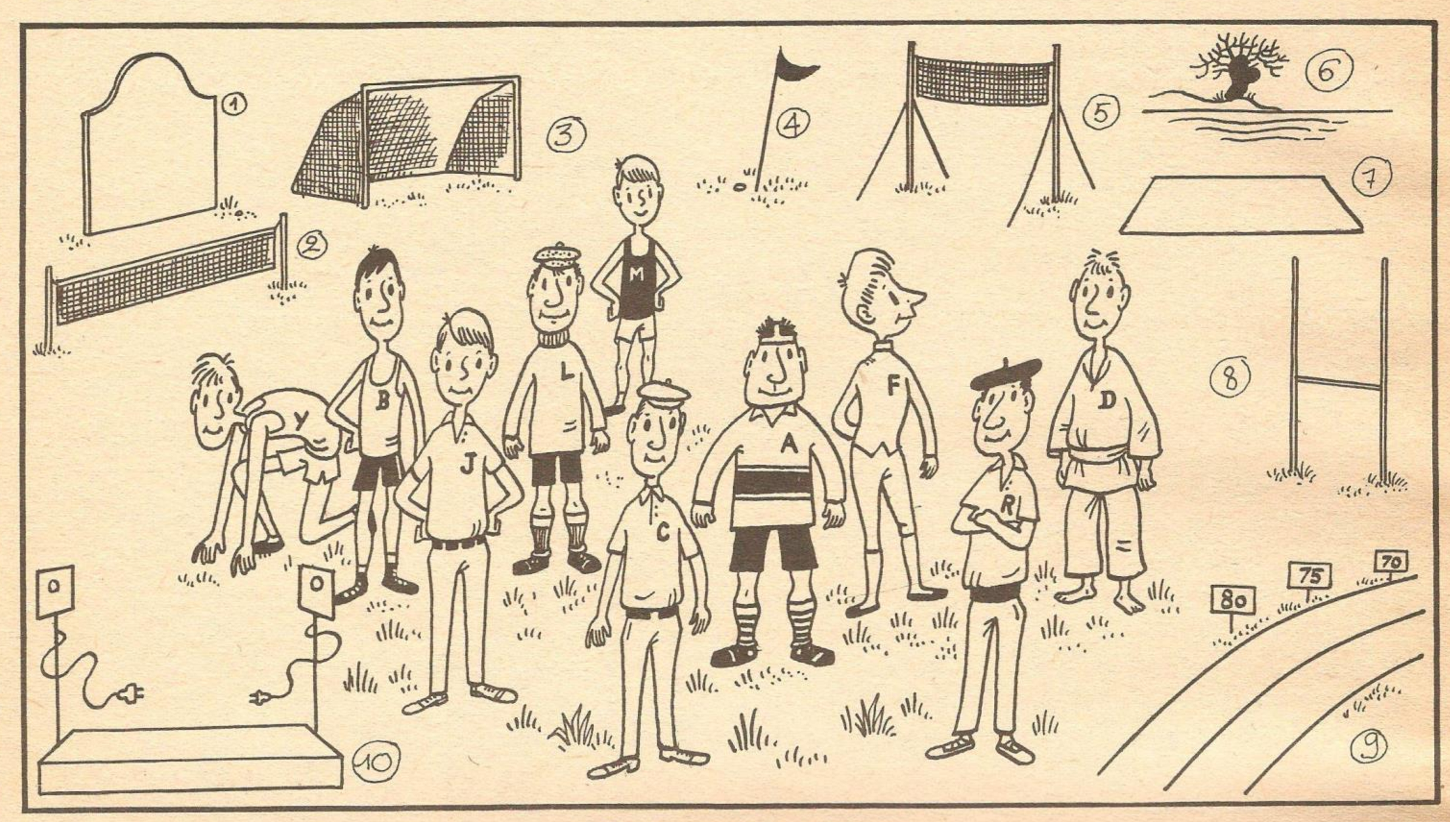
2	3	4		
3	4	5	1	2
4	5	1	2	3
5	1	2		
1	2	3		

1	2	3	4	1
3	4	5	1	2
4	5	1	2	3
5	1	2	3	4
2	3	4	5	5

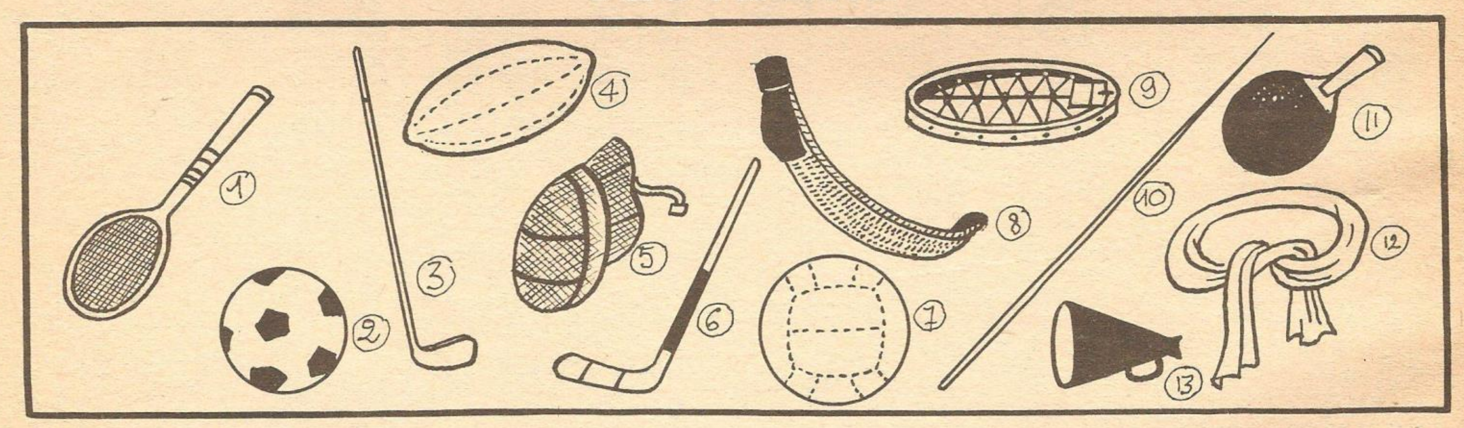
Dans l'exemple ci-contre le blanc a joué le premier. Puis le noir a posé une bande à son tour en couvrant le plus haut chiffre de l'adversaire, c'est-à-dire le 5 avec son propre 5. Jouant à son tour le blanc a couvert le 4... et ainsi de suite. En fin de jeu le blanc a 31 points visibles, et le noir 44 points. C'est donc le noir qui a gagné.

LE JEU CONCOURS PRIMÉ

Grâce à ces 10 sportifs, gagnez 250 F et le circuit Carrera offert par " Jouets Rationnels "



VESTIAIRE



Voici dix garçons : Jean, Louis, Claude, Alain, Bruno, Francis, Roger, Marc, Daniel et Yvon. Vous les voyez, groupés sur le terrain de sport, bien reconnaissables grâce à l'initiale qu'ils portent sur leur tenue.

Chacun d'eux pratique l'un des sports suivants : escrime - judo - golf - tennis - rugby - pelote basque athlétisme (dans une spécialité particulière) - football - volley-ball - aviron (en équipe avec barreur).

1re QUESTION : Après avoir bien examiné nos dix amis, dîtes-nous quelle est la spécialité sportive de chacun d'eux.

2e QUESTION : Avant de gagner la partie du terrain qui est réservée à leur sport, nos dix champions doivent se procurer au vestiaire l'objet « sportif » indispensable à leur activité. Quel est, pour chacun, cet objet bien précis ?

3e QUESTION : : Quelle est la partie du stade affectée à chacun des sports pratiqués ?

4e QUESTION: Lorsque vous aurez franchi ces trois premières étapes de notre jeu, vous aurez encore à choisir, parmi les termes ci-dessous, celui qui est utilisé par chaque athlète : tee - revers - service - drop - touche - corner - jet - souquer - falta - atémi.

Lorsque vous aurez répondu à ces quatre questions, vous inscrirez vos réponses sur le bulletin-réponse. Puis vous classerez les dix sports selon vos préférences. Vous placerez en tête de liste celui que vous aimerez le plus. Vous donnerez la seconde place à celui qui, ensuite, vous plaît le plus... et ainsi de suite... en plaçant, bien entendu au 10e rang, celui qui vous plaît le moins.

Pour établir le classement, seront seulement retenues, d'abord toutes les listes ayant trouvé les sports pratiqués, les objets sportifs, les terrains de sports, les termes utilisés en rapport avec chaque sportif.

Parmi les restantes, seront retenues les listes préférentielles (classement des dix sports selon vos préférences) ayant en tête le même sport que celui de la liste du jury. Les autres seront éliminées.

Parmi les restantes, seront retenues les réponses qui auront donné le même sport que le jury à la deuxième place... et ainsi de suite.

Attention ! avant de commencer, lisez attentivement ce *règlement*. Les personnes ne résidant pas en France ne peuvent participer à ce jeu concours primé.

Le gagnant sera celui qui, ayant répondu exactement aux questions, aura fourni une liste de préférence semblable à celle qui aura été établie par un jury formé de : Georges RIEU, rédacteur en chef, Roger DAL, Roger LECUREUX, Jean OLLIVIER. *S'il n'y a pas de liste exactement semblable à celle du jury* parmi les réponses des concurrents, le gagnant sera celui qui aura fourni la liste la plus proche.

En cas d'ex æquo, le jury posera une question écrite aux lauréats pour les départager.

Il ne sera tenu compte que des réponses écrites sur le bulletin-réponse de PIF. Plusieurs envois sont admis, mais il faut qu'ils soient tous écrits sur un bulletin-réponse publié par PIF.

Inscrivez très *lisiblement* vos noms, adresse et vos réponses (en lettres majuscules).

Quand vous aurez bien rempli votre bulletin, découpez-le, placez-le sous enveloppe suffisamment affranchie et postez-le à l'adresse suivante :

LE JEU PRIMÉ DE « PIF »
B.P. PARIS 90-10

Il devra être posté avant le lundi 10 mars à minuit, le cachet de la poste faisant foi.

Il ne sera pas tenu compte des envois postés après cette date.

La solution et le nom du gagnant seront publiés dans le numéro 1246 du 19 avril 1969.

Le fait de participer à ce jeu-concours implique, de la part des concurrents, l'acceptation pure et simple de ces règles, ainsi que des décisions qui pourront être prises par le jury ci-dessus désigné.

Les membres du personnel des Editions Vaillant, de l'Imprimerie Montsouris, ainsi que leurs familles ne peuvent participer à ce jeu.

BULLETIN-RÉPONSE

à découper suivant le pointillé

NOM .... Prénom .... Age ....

Rue .... N° ....

Ville .... Département ....

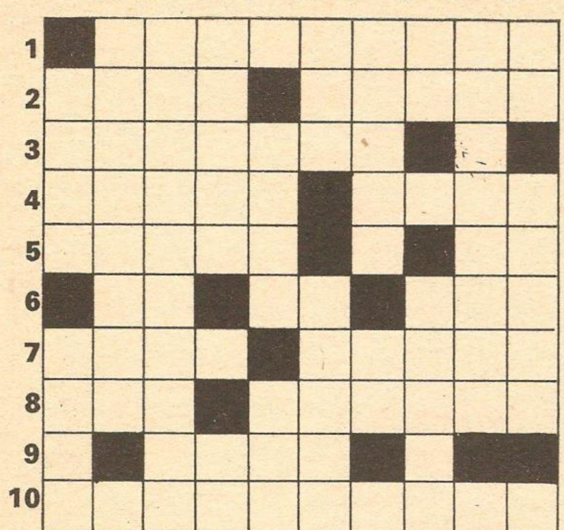
	1. Sport pratiqué	2. Objet sportif (indiquer le No)	Partie du stade (indiquer No)	4. Terme utilisé
JEAN				
LOUIS				
CLAUDE				
ALAIN				
BRUNO				
FRANCIS				
ROGER				
MARC				
DANIEL				
YVON				

Inscrivez chaque réponse en face de chaque nom et sur la même ligne que celui-ci.

Afin de pouvoir départager les concurrents ex æquo, nous vous demandons de classer, selon vos préférences, chacun des dix sports que nous vous avons présentés.

Je classe 1er ....
2e ....
3e ....
4e ....
5e ....
6e ....
7e ....
8e ....
9e ....
10e ....

LES MOTS CROISÉS



Au temps des grands voyages en mer

HORIZONTALEMENT :

1. C'était un vénitien qui aimait la balade (deux mots). — 2. Ne peut servir de pâture aux chevaux du moteur — Benêts. — 3. Aurait déjà pu envoyer des pruneaux au-delà des mers, si c'était son métier ! — 4. Un célèbre naufragé lui préféra le... Vendredi — Les grands voyageurs disaient que le Tibet était celui du monde. — 5. Ville de la Méditerranée qui faillit être prise par Charles Quint en 1541 — Adjectif possessif — 6. Morceau de caravelle — Réfléchi — Article. — 7. Cité normande — Tout navigateur rêvait de l'explorer et de le conquérir. — 8 Possèdent — Entraînèrent plus d'un marin sur des voies d'eau salée... — 9. Un Suisse qui se rendit célèbre plus par la pomme que par les fruits d'Orient ! — 10. Devenues plus minces

VERTICALEMENT :

1. Régnait dans l'Inde lointaine — Une noix qu'il fallait aller chercher sur la côte occidentale de l'Afrique. — 2. Fut le premier navigateur à tenter le tour du monde, mais il mourut avant de l'avoir achevé. — 3. C'est ainsi que l'on naviguait avant l'invention de la boussole et de son pivot. — 4. Restitue — Indique un lieu — 5. Chants — Choisi par un vote. — 6. Il fallait jadis aller jusqu'aux Antipodes pour apercevoir cette longue ceinture de soie qui retient le kimono — Plein — 7. Cruel fléau au Moyen Age — Fragment de voile. — 8. En épelant : enlevé — On la levait à la main, quand on voulait prendre la mer. — 9. Son calcul apporta un peu plus de sécurité aux marins en leur permettant de mieux situer leur position. — 10. Matière dans laquelle étaient taillés les premiers instruments de navigation — Impôts particuliers, tels que la gabelle.

(*Solution page* 66.)

Le train...

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1									
2									
3				■		■	■		
4			■						■
5							■		
6		■				■			
7						■			
8		■			■				

HORIZONTALEMENT

1. C'est là que se condense la vapeur. — 2. Portions de rail mobiles qui se manipulent d'un poste placé sur les voies. — 3. Lettre grecque. Termine le ballast. — 4. Ville de légende que l'on n'aurait pas pu fuir par voie ferrée ! A dû louer sa place pour l'être. — 5. Il suit toujours la locomotive à vapeur. Morceau de traverse. — 6. Vieux langage. Se rendra, par le train peut-être. — 7. Attachées. Eclat de voix. — 8. Parcouru. Ne se voit pas dans le tunnel.

VERTICALEMENT

1. Peut vous emporter vers Toulouse. — 2. Soulevé. — 3. Participe passé d'un verbe d'action. Est l'occasion de nombreux départs en train de neige. — 4. Voyelle répétée. Se fait sur le quai en agitant un mouchoir. — 5. Désignent des locomotrices qui utilisent comme combustibles, non du charbon, mais des huiles lourdes. — 6. Pronom personnel. Se trouvent forcément à la sortie. — 7. Article espagnol. Pas la peine de prendre le train pour y aller ! — 8. A été serré davantage. — 9. Un des quatre points cardinaux. Si l'on vous dit qu'il brille parce qu'on l'astique chaque matin, n'en croyez surtout rien !

(*Solution page* 66.)

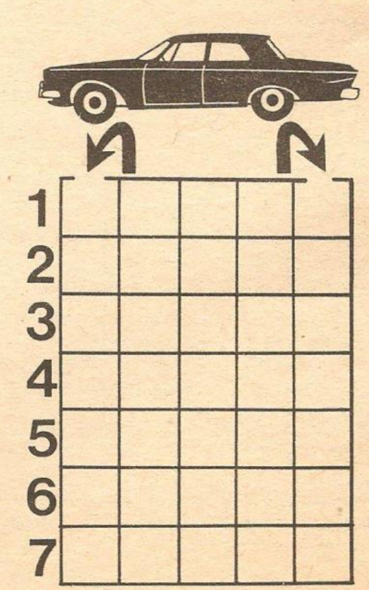
ACROSTICHE AUTOMOBILE

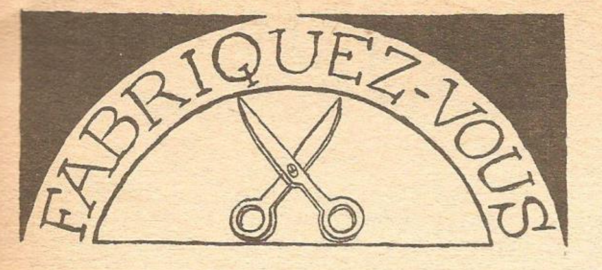
Cette grille comporte sept lignes horizontales où vous allez placer les mots correspondants aux définitions que voici :

1. Ce que l'on peut faire en auto, trop souvent...
2. On peut y apprendre à conduire une auto.
3. L'Automobile-Club de France en est une.
4. On en joue en Dalmatie.
5. Une toute petite partie d'une auto.
6. Utile en auto quand on est en panne.
7. Vieille auto.

Si les mots que vous avez trouvés sont exacts, vous pouvez lire maintenant, dans les colonnes des bords, de haut en bas dans le sens des flèches, les noms des deux marques françaises d'auto.

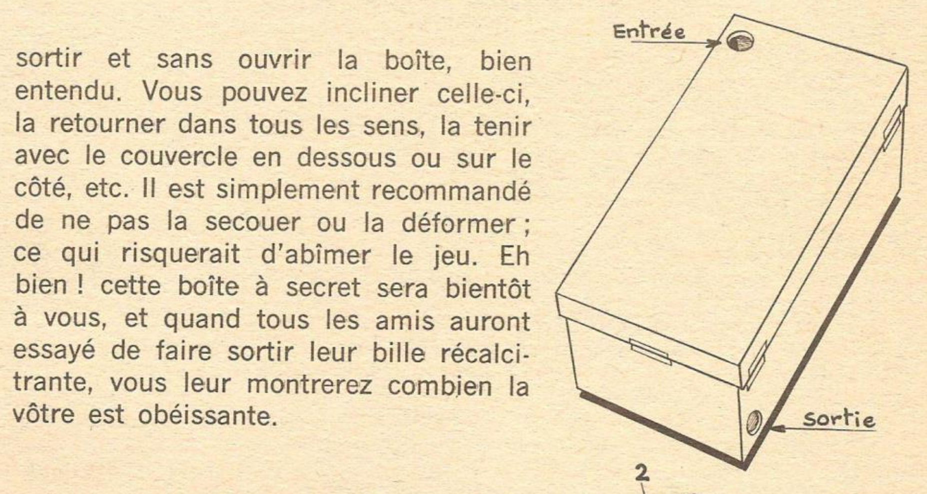
(*Solution page* 66.)





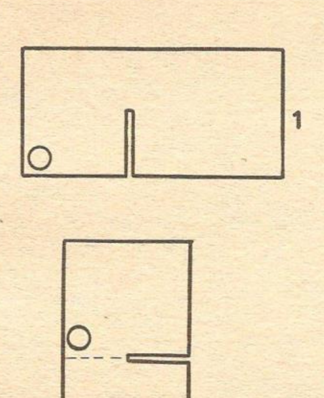
CETTE BOÎTE À SECRET QUI INTRIGUERA TOUS VOS AMIS

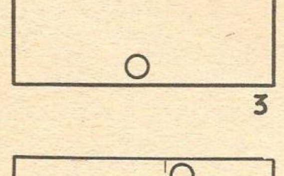
Imaginez un peu qu'on vous donne une boîte fermée et comportant deux trous, l'un en un coin sur le dessus du couvercle et l'autre sur un des côtés dans l'angle opposé. On vous donne aussi une bille. Il s'agit simplement de la mettre dans la boîte par le trou du couvercle et de la faire sortir par l'autre trou. Seulement voilà, vous découvrez tout de suite en penchant la boîte que la bille ne va pas du tout où vous vouliez la conduire ! Il s'agit pourtant de la faire sortir et sans ouvrir la boîte, bien entendu. Vous pouvez incliner celle-ci, la retourner dans tous les sens, la tenir avec le couvercle en dessous ou sur le côté, etc. Il est simplement recommandé de ne pas la secouer ou la déformer ; ce qui risquerait d'abîmer le jeu. Eh bien ! cette boîte à secret sera bientôt à vous, et quand tous les amis auront essayé de faire sortir leur bille récalcitrante, vous leur montrerez combien la vôtre est obéissante.

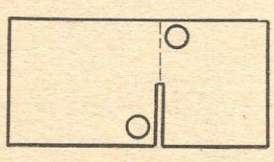


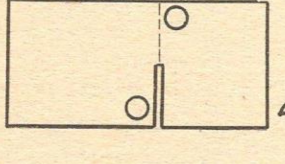
Matériel

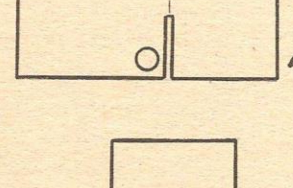
Il vous faut seulement une boîte à chaussures, un peu de papier collant et des ciseaux. Un compas vous permettra de tracer les trous à découper soigneusement. La bille doit y passer assez largement. Tout le secret de la boîte est dans la disposition de ces trous à travers les différentes cloisons à établir à l'intérieur. Pour celles-ci, il vous faut du carton et les côtés d'une autre boîte à chaussures conviendront parfaitement. Les cloisons doivent, en effet, toucher le fond et le couvercle.









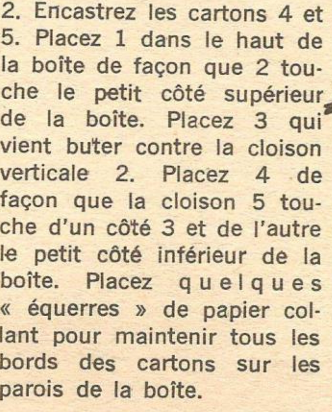


Découpage

Découpez quatre rectangles de carton ayant pour **longueur :** la largeur de la boîte et pour **largeur :** la hauteur de la boîte. Au milieu d'un de ces rectangles (n° 1) faites une encoche jusqu'à la moitié de la hauteur. Au milieu d'un autre (n° 4) faites la même encoche mais aux deux tiers de la longueur.
Découpez deux rectangles de carton ayant pour **longueur :** le quart environ de la longueur de la boîte et pour **largeur :** la hauteur de la boîte. Faites les trous près des angles ou de la cloison centrale aux endroits indiqués.

Montage

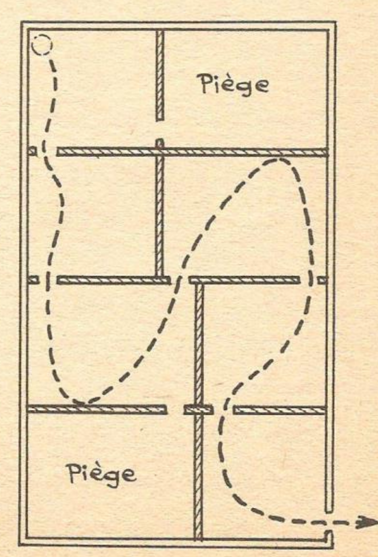
Encastrez les cartons 1 et 2. Encastrez les cartons 4 et 5. Placez 1 dans le haut de la boîte de façon que 2 touche le petit côté supérieur de la boîte. Placez 3 qui vient buter contre la cloison verticale 2. Placez 4 de façon que la cloison 5 touche d'un côté 3 et de l'autre le petit côté inférieur de la boîte. Placez quelques « équerres » de papier collant pour maintenir tous les bords des cartons sur les parois de la boîte.



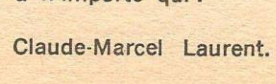
Essai

Placez une bille en haut et à gauche et suivez bien son parcours sans fermer la boîte. Notez les mouvements à faire pour suivre le chemin indiqué. Remarquez les deux cases « pièges » à éviter. Remarquez aussi que le bon chemin oblige à descendre du palier 3 au palier 4, puis à remonter au palier 4 de l'autre côté de la cloison. Quand vous serez sûr de vous, fermez le couvercle avec un papier collant et ne livrez pas les secrets de la boîte à n'importe qui !

Vue suivant F



Claude-Marcel Laurent.



SOLUTION DES JEUX



PAGES

52 LE CODE DU CODE

De haut en bas : CRIC — PNEU — JANTE — FREIN — ROUE — VOLANT — MOTEUR — PONT — CODE — JAUGE — PHARE — BOUGIE —

LE BON SENS

Dans la savane, il y a une mare C —
L'éléphant boit l'eau de la mare E —
Quand la mare est vide, un poisson s'agite sur le fond, il va périr B —
L'éléphant compatissant rejette l'eau A —
Et le poisson est content D —

53 LE CINQ EN UN

1. **Qui est l'intrus ?** Le pâtissier dont on aperçoit le chapeau.
2. **Où se trouve la base spatiale ?** Prenez une carte de France. Tracez une ligne allant de Lille à Tarbes et une ligne allant de Brest à Metz. Le point de croisement est PARIS.
3. **L'élément disparu** — L'aileron droit de la fusée, à l'angle gauche du dessin, presque sous le pied du personnage qui court.
4. **Les anomalies** — a) Les jambes du pantalon du savant en train de courir sont différentes — b) L'opérateur de T.V. a mis son blouson derrière — c) Le gardien de la paix porte un nœud papillon — d) Il y a deux lunes dans le ciel — e) Le numéro à appeler en cas de danger est en réalité le numéro de l'horloge parlante.
5. **Le contrôle.** (Voir dessin ci-contre.) ▶

54 TROUVER LA VILLE : ANGERS

LE JEU DES ANOMALIES

1. 31 juin : 30 jours en juin — 2. BOEING 707 . Long-courrier — 3. Aucun survol de Jersey et de l'Irlande — 4. La Tour de Londres est un très ancien monument — 5. Le « Times » est un journal — le fleuve est « la Tamise) (en anglais The Thames) — 6. La statue de la Liberté est à New York — 7. Il n'y a pas d'hélices aux Boeings.

LE JEU DES LOCUTIONS

Forcer la main à quelqu'un :
Réponse (1) : obliger quelqu'un à agir. « Forcer » sa main à travailler.
Il a le couteau sous la gorge :
Réponse (1) : Il doit obéir à ce qu'on lui demande s'il ne veut pas être exposé à un pressant danger.

55 LE JEU DES BULLES

A.3 — B.6 — C.1 — D.5 — E.8 — F.2 — G.9 — H.4 — I.7

56 TROMPERIE OPTIQUE

IL Y A 9 FLÈCHES DANS LE POTEAU ⟶
Avec une règle vous les trouverez.

CHARADES

1. NÉNUPHAR (Nez-Nu-Fard).
2. PERROQUET (Père-O-Quai).
3. RÉMOULEUR (Ré-Moule-Eure).

PETIT COUP D'ŒIL AU MIROIR

Voici les différences :
1. Les aiguilles de l'horloge devraient être dans l'autre sens.
2. La grande et la petite aiguilles sont interverties.
3. Le petit ovale en haut du cadran est devenu losange.
4. Le balancier de la pendule devrait être à gauche.

PAGES

5. La frange de la dame est moins bombée.
6. Le miroir lui donne des lunettes noires.
7. Ses poches, dans la glace, sont piquées.
8. On ne devrait pas voir, dans la glace, la poche fermoir du sac.
9. Le petit garçon n'a pas de raie au milieu de sa coiffure.
10. Le gland de sa coiffure d'indien est devenu carré.
11. La hache a le tranchant dans l'autre sens.
12. Il n'y a plus de franges en bas du costume.
13. Le chien a « la tête à l'envers ».
... et il y en a peut-être d'autres en cherchant bien...

57 ÊTES-VOUS TIMIDE, HARDI OU TÉMÉRAIRE?

— Si vous avez plus de 12 points, vous êtes téméraire et même casse-cou. Attention aux pièges imprévisibles.
— Entre 6 et 12 points : vous ne prenez pas de risques inutiles, mais cependant vous ne reculez pas devant le danger.
— Moins de 6 points : vous êtes prudent et même un peu timide.

LE MAGIGRAMME

En voici une collection : CAILLE — COUCOU — COQ — ARA — CANARD — DUC — OIE — EIDER — PÉLICAN — ÉMEU — MERLE — MILAN — DINDE — PÉTREL — FOU (de Bassan) — PERRUCHE — CHOUETTE — RALE — CALAO —

59 L'ÉNIGME POLICIÈRE

Ludovic accuse le veilleur de nuit d'avoir dormi au lieu de surveiller le passage. Il ne s'est pas servi de la lampe du comptoir. Le fil pend encore ; d'ailleurs, comme on peut le voir sur le deuxième dessin, la prise de courant est de l'autre côté du comptoir et trop loin pour la longueur de fil. Dans la troisième scène, Ludovic découvre que le voleur n'a pas pu se sauver par la fenêtre. Une fois dehors, il ne pouvait pas fermer la fenêtre de l'intérieur.

64 LES MOTS CROISÉS

Au temps des grands voyages en mer

HORIZONTALEMENT — 1. MARCO-POLO — 2. RAVE — BÊTAS — 3. AGENAIS — 4. JEUDI — TOIT — 5. ALGER — TA — 6. LL — SE — AUX — 7. CAEN — MONDE — 8. ONT — ÉPICES — 9. TELL — 10. AMENUISÉES —

VERTICALEMENT — 1. RAJA — COLA — 2. MAGELLAN — 3. AVEUGLETTE — 4. RENDE — EN — 5. AIRS — LU — 6. OBI — EMPLI — 7. PESTE — OI — 8. OT (oté) — ANCRE — 9. LATITUDE — 10. OS — TAXES —

Le train

HORIZONTALEMENT — 1. CHAUDIÈRE — 2. AIGUILLES — 3. PSI — ST — 4. IS — ASSIS — 5. TENDER — ER — 6. OIL — IRA — 7. LIÉES — CRI — 8. LU — CIEL

VERTICALEMENT — 1. CAPITOLE — 2. HISSÉ — 3. AGI — NOËL — 4. UU — ADIEU — 5. DIESELS — 6. IL — SR — 7. EL — ICI — 8. RESSERRE — 9. EST — RAIL —

ACROSTICHE AUTOMOBILE

Avec : 1. PÉRIR — 2. ÉCOLE — 3. UNION — 4. GUZLA — 5. ÉCROU — 6. OUTIL — 7. TACOT - Vous avez obtenu verticalement : PEUGEOT et RENAULT.

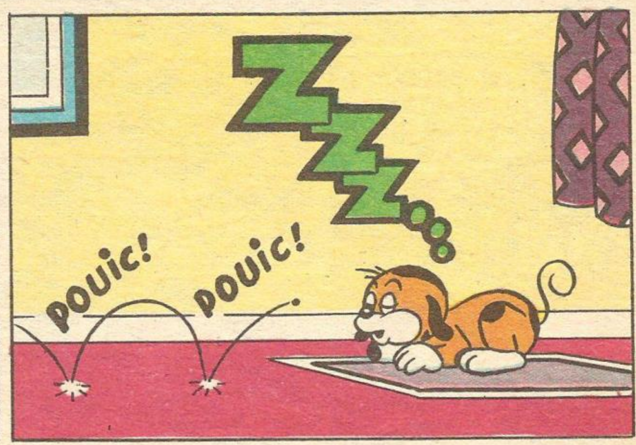


PIFOU... POUIC-POUIC...

Scénario et dessins de MAS

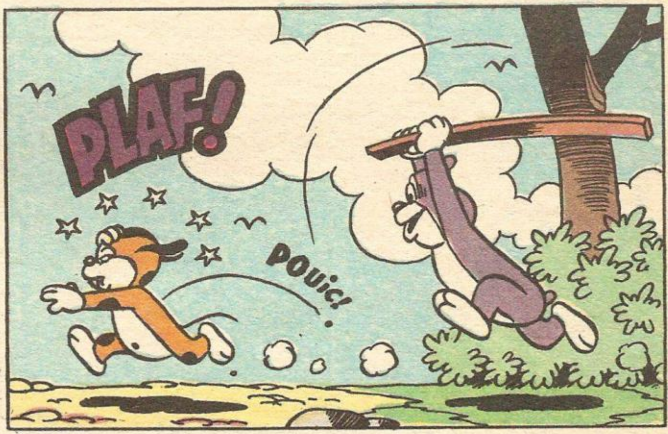




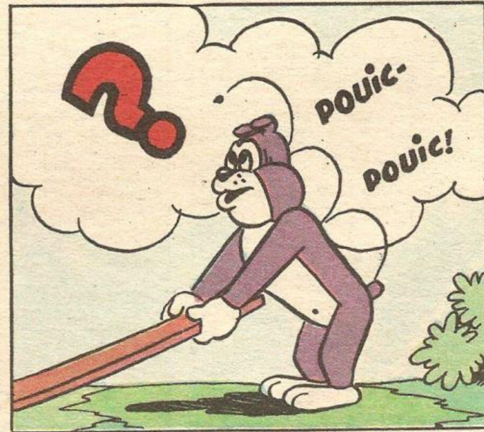


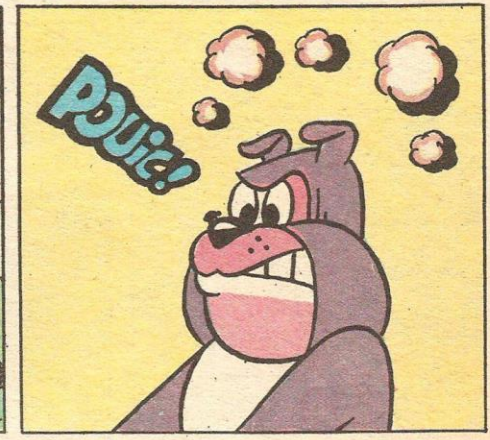




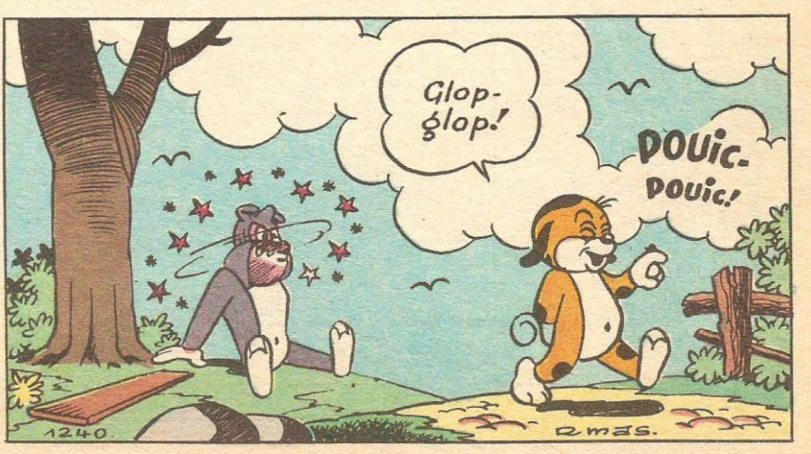






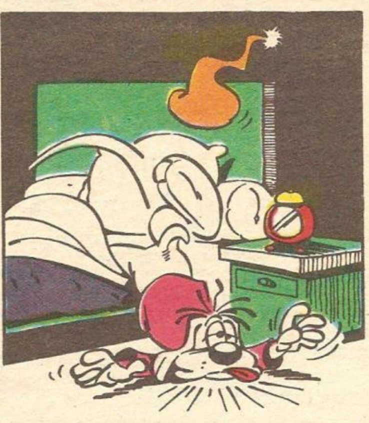






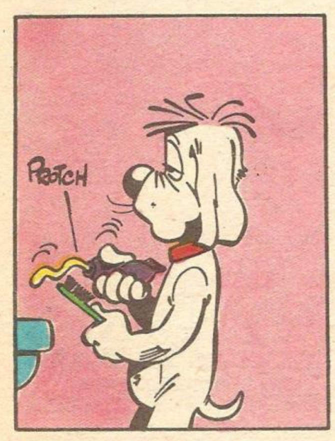

GAI-LURON


AAOUF...
AH. DEBOUT. C'EST AUJOURD'HUI LE GRAND JOUR.



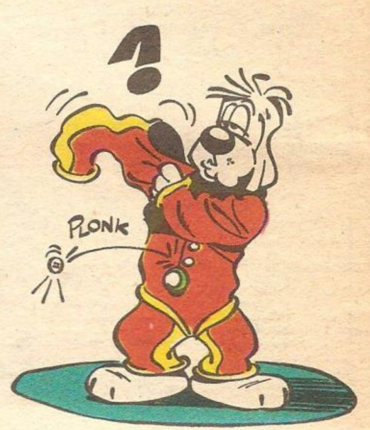





PROTCH



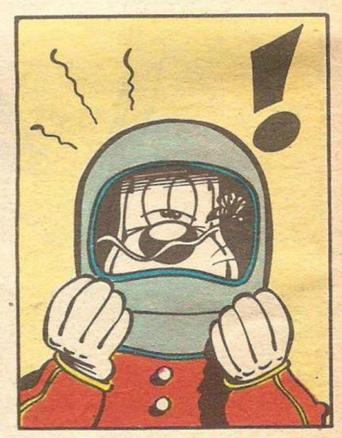

FLOTCH


PLONK

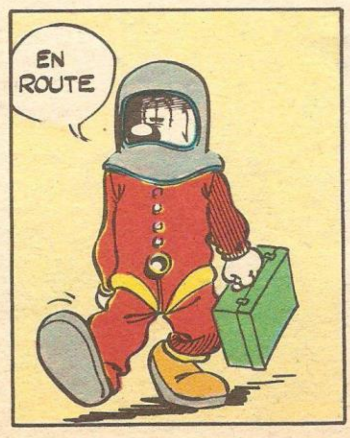


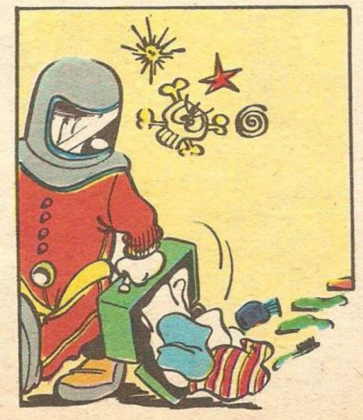

CRAC







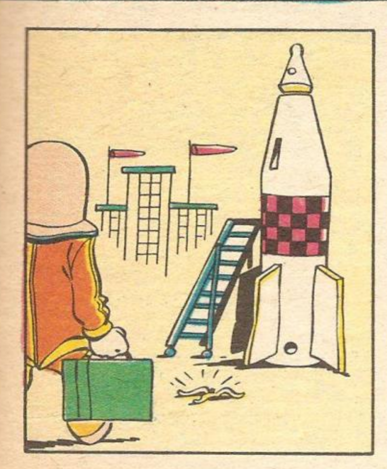

EN ROUTE

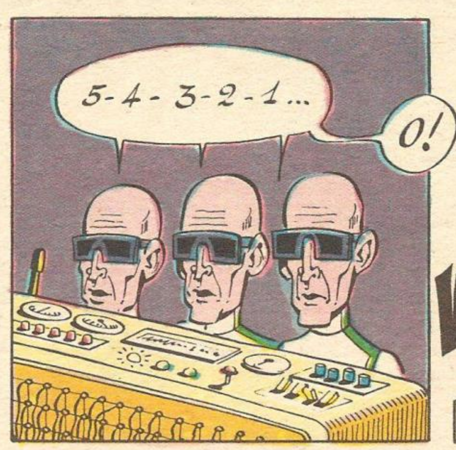


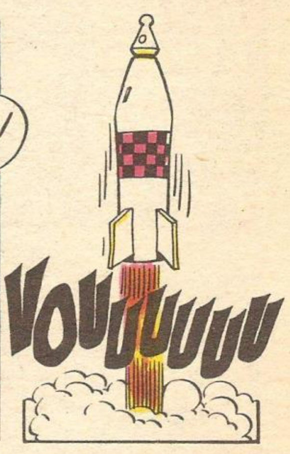

MESSIEURS, JE SUIS À VOTRE DISPOSITION.
AH!
1240/1

...OU LA JOIE DE VIVRE...

par GOTLIB

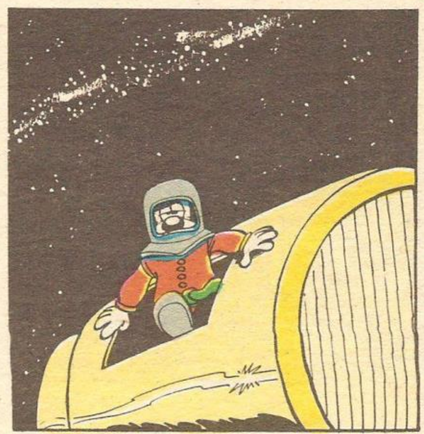
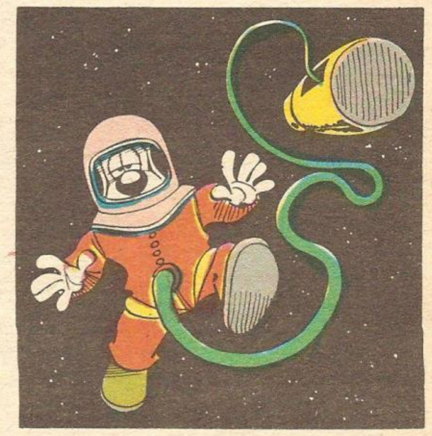
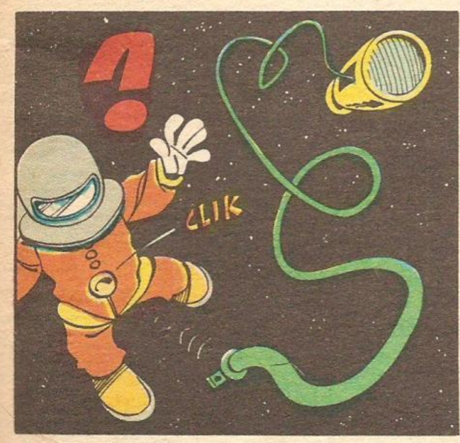


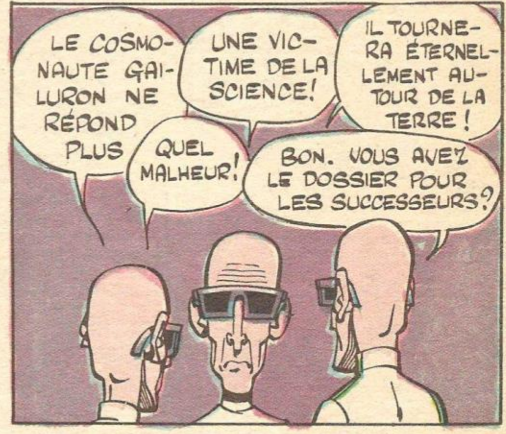


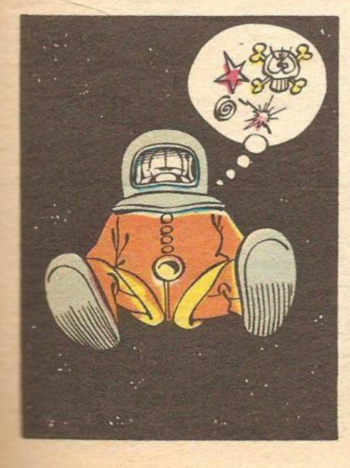






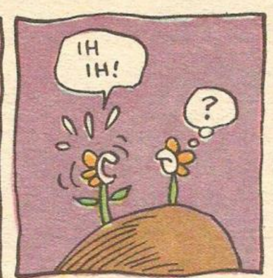







M. le magicien..... par M. M.





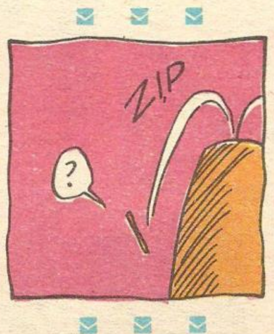






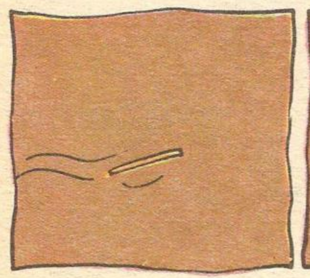
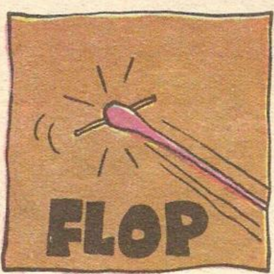


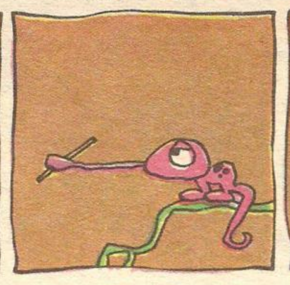


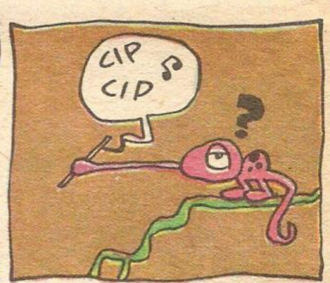




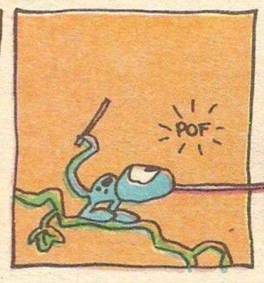


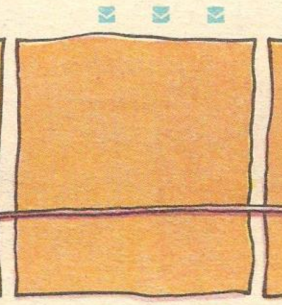
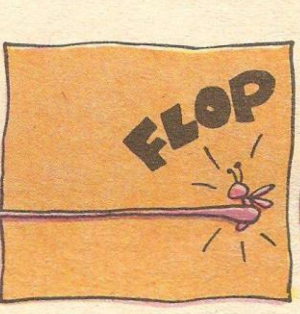





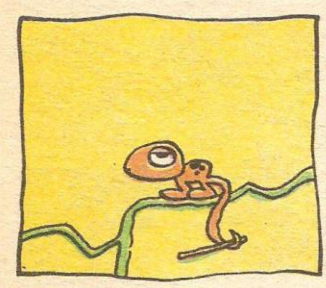
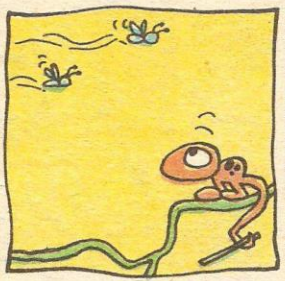



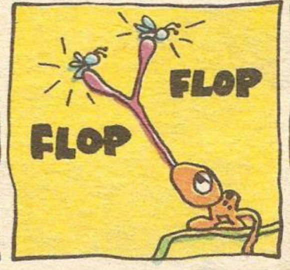




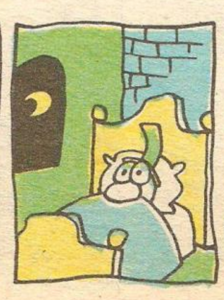












LES BONNES RECETTES DE BOUBOULE

PAR TABARY

























Scénario et Dessins de MANDRYKA*

LE MYTHE DÉCISIF





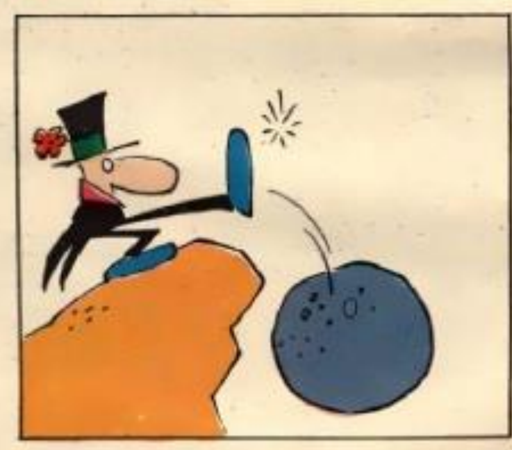














1240



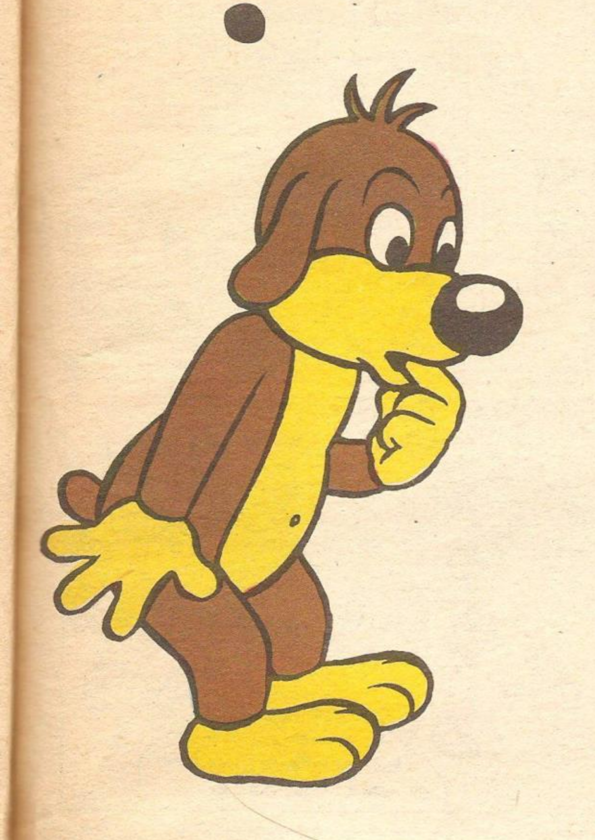




UN "SECRET"

pour s'amuser toujours

ENCORE AU SECRET !



Vraiment ! Malgré toute ma bonne volonté, je ne peux vous le dévoiler !

UN SECRET, C'EST UN SECRET !

...En attendant, sachez que bientôt vous ne connaîtrez plus une seule minute d'ennui !

"Il" vous permettra de jouer avec vos copains, vos parents...

"Il" vous suivra partout : de votre chambre à la cour de récréation... Du train qui vous emmène en vacances jusqu'au sommet du Mont Blanc !

Oui, la semaine prochaine, je vous offrirai un GADGET SURPRISE formidable. Un gadget surprise pour vous amuser tous les jours.

En plus du gadget surprise, PIF vous offre un SUPER-GADGET extraordinaire.

Pour l'obtenir gratuitement, vous trouverez chaque semaine un bon comme celui-ci.

Détachez-le et conservez-le précieusement. TOUTES LES 8 SEMAINES vous pourrez avoir ainsi un nouveau super-gadget !...



PLACID ET MUZO

SCÉNARIO ET DESSINS DE NICOLAOU









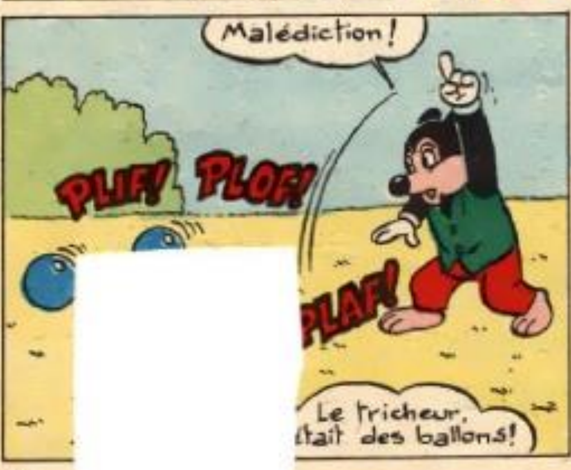


















La semaine prochaine dans
Pif
et son GADGET surprise
PIF et le roi des corsaires : 5 pages avec le roi du rire.
Bob MALLARD LE JUSTICIER DU CIEL DANS "Le MYSTÈRE DE BANGALA".
Une formidable aventure comique des AS en 7 pages
Le GRÊLÉ 7-13 face aux nazis dans un récit complet de 10 pages.
Le journal des jeux de 16 pages.
Le jeu concours primé
qui vous fera gagner 250 F et un magnifique cadeau
et le Concombre masqué
Couic
Nestor
Pifou
Gai-luron
M. le magicien
Bouboule
Ailleurs
Placid et Muzo
Corinne et Jeannot
PIF
et, bien sûr, le GADGET SURPRISE



Directeur de la publication : Pierre BELLEFROID — *Comité de Direction* : Pierre BELLEFROID — Claude BOUJON — Danièle JUFFET — *Rédacteur en chef* : Georges RIEU – 407-3-1969 Imp. Montsouris Paris, Massy - O.G.P - *Imprimé en France* - Loi n° 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse.
Dépôt légal : mars 1969.